Sprawdźcie GAMEBOY MAGAZYN - nowe pismo dla fanów przenośnych konsol

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

neo PLUS

LIPIEC / SIERPIEŃ 2001 (07 i 08 / 2001) CENA 6.42 zł (W TYM 7% VAT)

34

E3 2001
Druga część relacji z wystawy
Pełne dziesięć stron nowości!

RECENZJE i OPISY

Red Faction
Walka o wolność i honor na PS2

Crazy Taxi 2
Przygód szalonego złotówy na DC ciąg dalszy

Disney's Atlantis
Świetna przygodówka na PSX według filmu Disneya

Tekken 4
Zdjęcia! Postacie! Historia!

Gran Turismo 3
Tylko u nas - megarecenzja europejskiej wersji

Recenzje
Sonic Adventure 2
Roswell Conspiracies
WDL War Jetz
Formula 1 2001
The Bouncer
Extermination
Dave Mirra Max Remix
i inne!

EXTERMINATION

VIRTUA FIGHTER 4

STUNTMAN

COMMANDOS 2

INDEPENDENT PRESS
9 771505 820011 07
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

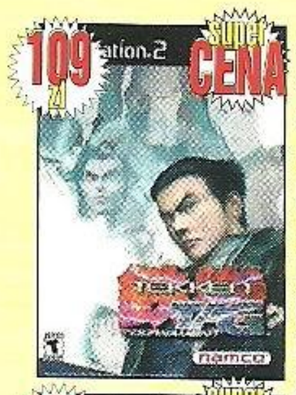
* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

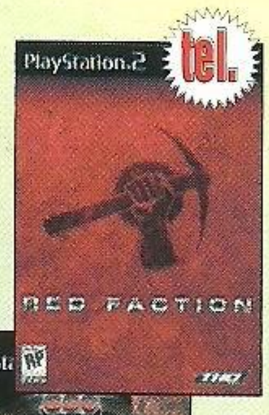
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

PLAYSTATION 2

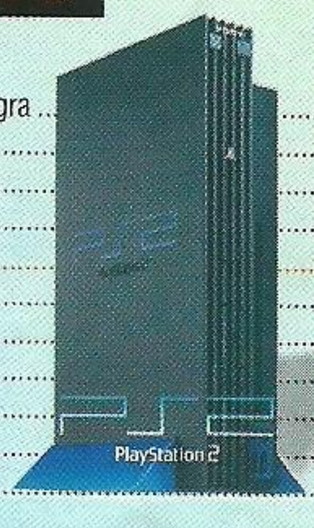


- AQUA AQUA 149
- ARMORED CORE 2 249
- ARMY MEN: GREEN ROGUE 259
- BOUNCER 199
- CRAZY TAXI 249
- DARK CLOUD ..... tel.
- DEAD OR ALIVE 2 249
- DONALD DUCK: QUACK ATTACK 249
- DRIVING EMOTION TYPE–S 249
- ETERNAL RING 249
- EVERGRACE 249
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 269
- F1 RACING CHAMPIONSHIPS 249
- FIFA 2001 269
- KENGO: MASTERS OF BUSHIDO 249
- KESSEN 269
- KNOCKOUT KINGS 2001 269
- MIDNIGHT CLUB: STREET RACING 249
- MOTO GP 249
- NBA 2NIGHT 249
- NBA HOOPZ 249
- NBA LIVE 2001 269
- NHL 2001 269
- ONI 199
- ORPHEN 249
- POOL MASTER 249
- QUAKE III REVOLUTION 269
- RAYMAN REVOLUTION 249
- RED FACTION ..... tel.
- RIDGE RACER 5 109
- SHADOW OF MEMORIES 249
- SILENT SCOPE 249
- SKY ODYSSEY 249
- SMUGGLER'S RUN 199
- SSX SNOWBOARDING 269
- SUMMONER ..... tel.
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 109
- TIME SPLITTERS 269
- UNREAL TOURNAMENT 249
- X SQUAD 269
- ZONE OF ENDERS 249

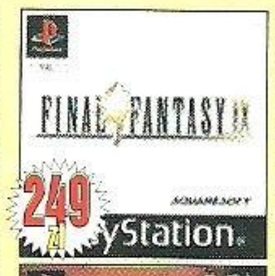


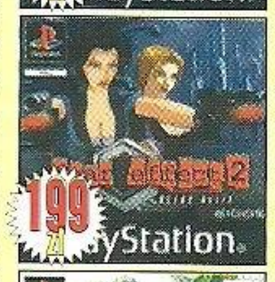
Akcesoria:

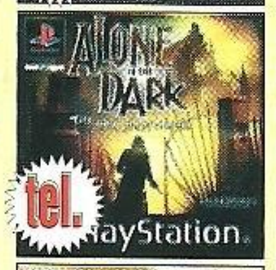
- Konsola PLAYSTATION 2 + pilot + gra ..... tel.
- Action Replay 189
- Dual Shock 2 149
- Extreme Multitap 169
- Kabel SVHS 49
- Kierownica Twin Turbo Deluxe 299
- Memory Card 8MB Sony 179
- Multitap – oryginalny! 249
- Pilot (nieoryginalny) 69
- Pilot MadCatz 129
- Podstawka pod konsolę 39

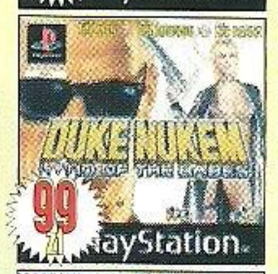


PLAYSTATION





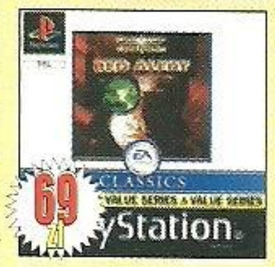


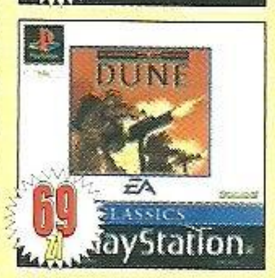


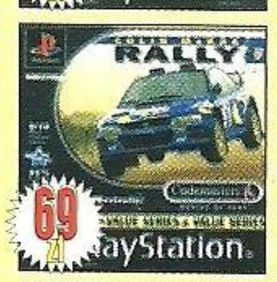
- ALADDIN NASIRA'S REVENGE 189
- ALIEN RESURECTION 189
- ARMY MAN:OPERATION MELTDOWN 199
- BLADE 189
- C–12 FINAL RESISTANCE 159
- CHASE THE EXPRESS 189
- COLIN McRAE RALLY 2.0 179
- COLONY WARS RED SUN 129
- CRASH BASH 199
- DARKSTONE 199
- DINO CRISIS 2 199
- DINOSAUR 199
- DRIVER 2 199
- F1 WORLD GRAND PRIX 199
- FEAR EFFECT 2 199
- FIFA 2001 199
- FINAL FANTASY 9 279
- FRONT MISSION 3 199
- GEKIDO 199
- GHOUL PANIC 169
- G–POLICE: WEAPON OF JUSTICE 149
- GRIND SESSION 169
- GTA 2 159
- HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES 169
- ISS PRO EVOLUTION 149
- ISS PRO EVOLUTION 2 199
- JADE COCOON 149
- K–1 GRAND PRIX 129
- KSIĘGA DŻUNGLI + mata 249
- LEGEND OF DRAGOON 199
- LEGEND OF LEGAIA 169
- LEGO RACERS 169
- LEGO ROCK RIDERS 169
- MEDAL OF HONOR 2 189
- MEDIEVIL 2 159
- MIKE TYSON BOXING 199
- MUPPET MONSTER ADVENTURE 179
- NBA LIVE 2001 199
- NHL 2001 199
- NHL ROCK THE RING 149
- PARASITE EVE II 199
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 179
- SAGA FRONTIER 2 199
- SHADOW MADNESS 159
- SHEEP 159
- SPIDER–MAN 199
- SPYRO 3 199
- SYPHON FILTER 2 179
- TENCHU 2 199
- TEST DRIVE 6 129
- THE MUMMY 199
- THE ROAD TO EL DORADO 189
- THE WORLD IS NOT ENOUGH 199
- TIGGER'S HONEY HUNT 189
- TINY TANK 139
- TOCA 3 199
- TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP 189
- TOMB RAIDER CHRONICLES 189
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 199
- TRASHER SKATE & DESTROY 149
- VAGRANT STORY 199
- VANDAL HEARTS II 199
- WORMS PINBALL 139
- WWF SMACKDOWN 2 199
- X–MEN MUTANT ACADEMY 149

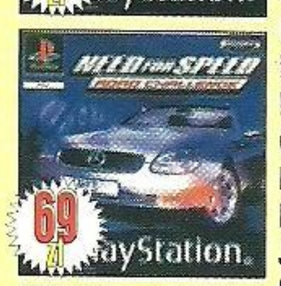
Platinum:

- 007 TOMMOROW NEVER DIES 119
- 24H LE MANS 109
- A BUG'S LIFE 99
- ALUNDRA 2 99
- AMERZONE 109
- COMMAND & CONQUER 109
- CRASH 2 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
- CRASH TEAM RACING 99
- DISCWORLD NOIR 109
- DRIVER 109
- DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES 99
- EVERYBODY'S GOLF 2 119
- FINAL FANTASY 7 99









- FINAL FANTASY 8 109
- GRAN TURISMO 99
- GRAN TURISMO 2 99
- HERCULES 109
- JACKIE CHAN'S STUNTMASTER 119
- MEDAL OF HONOR 119
- MEDIEVIL 99
- METAL GEAR SOLID 119
- MILLE MIGLIA 119
- MOTO RACER 2 119
- PGA EUROPEAN TOUR GOLF 109
- RESIDENT EVIL 89
- ROLLCAGE 2 109
- SPYRO 2 99
- STAR WARS E1 PHANTOM MENACE 89
- STAR WARS JEDI POWER BATTLES 89
- STREET FIGHTER EX PLUS 2 99
- TARZAN 99
- TEKKEN 3 99
- TOMB RAIDER 2 109
- TOMB RAIDER 3 119
- TOMB RAIDER THE LAST REVELATION 119
- TONY HAWKĆS SKATEBOARDING 109
- TOY STORY 2 109
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 99
- UEFA EURO 2000 109
- VIB–RIBBON 99

Value:

- ACTION BASS 69
- AIR COMBAT 69
- C&C RED ALERT 69
- CIVILIZATION 2 69
- COLIN MCRAE RALLY 69
- DUNE 69
- FADE TO BLACK 69
- FIFA 99 69
- GTA:LONDON 69
- HOT WHEELS TURBO RACING 69
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD 69
- JURASSIC PARK:WARPATH 69
- MOTO RACER 69
- NASCAR 2000 69
- NBA LIVE 2000 69
- NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE 69
- POPULOUS THE BEGINNING 69
- PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 69
- PREMIER LEAGUE STARS 69
- RAYMAN LEVEL 3 nauka angielskiego 69
- RAYMAN LEVEL 4 nauka angielskiego 69
- RAINBOW SIX 69
- RENEGADE RACERS 69
- ROAD RASH 69
- ROAD RASH JAIL BREAK 69
- SOVIET STRIKE 69
- SPEED FREAKS 69
- STREET SKATER 69
- T.O.C.A. 69
- TEKKEN 69
- THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 69
- THUNDERHAWK 2 69
- TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99 69
- TOMB RAIDER 69
- TUNGUSKA 69
- UEFA STRIKER 69
- WAR OF THE WORLDS 69
- WARZONE 2100 69
- WCW MAYHEM 69
- GTA 79

Akcesoria:

- Konsola PSOne 549
- Dual shock 149
- Extension cable 19.90
- Game Hunter Pro 69
- Joypad analogowy DualShark 69
- Kierownica PS Twin Turbo 259
- Kierownica Twin Turbo Deluxe (do PS2, PSX, PC, N64) 299
- Link cable 29.90
- Memory card 120 bloków 69
- Memory card 15 bloków 24.90
- Memory card 30 bloków 49.90

Memory card SONY 15 bloków 89
Multitap nieoryginalny 99
Mysz SONY 139
Pal converter 49
PC–>PSX Converter 89
PC–>PSX USB Converter 89
RFU Adapter 49
RGB + AV cable 24.90
Screen Station 619
Standard Pad 29.90

PSX, PS2, N64, PC

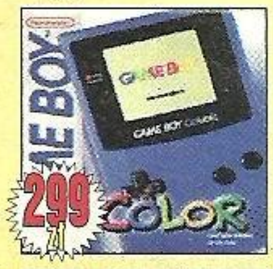
DREAMCAST

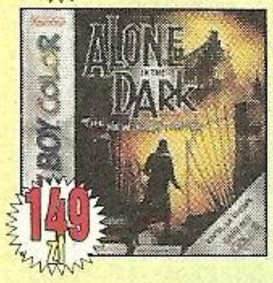
CAPCOM VS SNK 249
CRAZY TAXI 229
DEAD OR ALIVE 2 239
ECW ANARCHY RULZ 179
F355 CHALLENGE Passione Rossa 249
FUR FIGHTERS 219
GRANDIA 2 249
HIDDEN & DANGEROUS 249
JET SET RADIO 219
LONEY TOONES: SPACE RACE 219
MARVEL vs CAPCOM 199
MARVEL vs CAPCOM 2: New Age of Heroes 249
METROPOLIS STREET RACER 229
PHANTASY STAR ONLINE 249
POWER STONE 2 199
QUAKE 3 ARENA 229
RAYMAN 2 229
SEGA GT 249
SHENMUE 239
SILENT SCOPE 249
SONIC SHUFFLE 249
SOUL CALIBUR 229
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND 249
STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT 249
TONY HAWK PRO SKATER 2 229
VANISHING POINT 199
VIRTUA ATHLETE 2K 219
VIRTUA TENNIS 219
WORMS ARMAGEDDON 199
ZOMBIE REVENGE 199

Akcesoria:

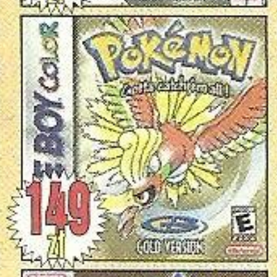
Konsola Dreamcast +gra 699
AV Cable 59
Bio gun 129
Dream Connection 2 in 1 99
Dream Connection 4 in 1 (zaw. VMU slot) 159
Joypad Dreampad 79
Joypad oryginalny 149
Karta pamięci 1MB 59
Karta pamięci 2MB 79
Karta pamięci 4MB 99
Karta pamięci 4MB + transfer cable 139
Karta Pamięci oryginalna 149
Kierownica Interact 299
Klawiatura 159
Myszka 149
N–PAL Convertor 99
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) 99
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC 149
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny 79

GAMEBOY COLOR





102 DALMATIANS 149
720° SKATEBOARDING 99
ACTION MAN 149
ALADDIN 149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE 149
ARMORINES 99
ATAK Z MARSA 149
BASS MASTERS 99
BATMAN OF THE FUTURE 149
BATTLE TANKS 149
BEAUTY & THE BEAST 149
BLADE 149
BUGS BUNNY & LOLA 149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND 149
CANNON FODDER 149
CARMAGEDDON 99
CHESS MASTER 149
CHICKEN RUN 149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK 149
CONKER'S POCKET TALES 149
CRAZY CASTLE 4 149
CROC 149
DE JA VU 1&2 99
DIABEŁ TASMAŃSKI 99
DONKEY KONG COUNTRY 159



DOUBLE DRAGON 3 149
DROGA DO EL DORADO 149
DUFFY DUCK 99
DZWONNIK Z NOTERDAME 99
EARTH WORM JIM 99
F1 CHAMPIONSHIP 149
F–1 WORLD GRAN PRIX 99
FORMULA 2000 ONE 149
GEX 99
GOLDEN GOAL 99
GTA 149
GTA 2 149
HUNTIN 'N FISHIN 99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE 149
INSPECTOR GADGET 149
KONAMI COLLECTION IV 149
KONAMI WINTER GAMES 99
KSIĘGA DŻUNGLI 149
LE MANS 24H 99
LOONEY TUNES 99
LUCKY LUKE 149
MARIO GOLF 149
MARIO TENNIS 149
MATHIAS SAMMER SOCCER 99
METAL GEAR SOLID 149
MICKEY'S RACING ADVENTURE 149
MICROMACHINES 1 + 2 99
MISSION IMPOSIBLE 99
NBA PRO 99 99
NHL 2000 149
ODDWORLD ADNENTURES 2 149
PERFECT DARK 159
POKEMON BLUE 129
POKEMON GOLD 149
POKEMON RED 129
POKEMON SILVER 149
POKEMON TRADING CARD GAME 149
POKEMON YELLOW 139
PURE RIDE 149
RAINBOW SIX 149
READY TO RUMBLE 149
ROAD RASH 149
ROBIN HOOD 149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN 149
SMERFY 149
SPEEDY GONZALES 149
STAR WARS EPISODE I RACER 159
SUPER MARIO BROS DELUXE 149
SUZUKI ALL STAR 119
SYLWESTER & TWEETY 99
THE MUMMY 149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR 149
TOCA TOURING CAR 149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 2 149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 149
TOPGEAR RALLY 139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL 149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES 149
TUROK RAGE WARS 149
UEFA 2000 149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS 149
WARIOLAND 2 149
WRESTLEMANIA 2000 149
X–MEN MUTANT ACADEMY 149
X–MEN MUTANT WARS 149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR 299
RUMBLE PACK 59
POWER PACK (zasilacz + akumulator) 49
HANDY POWER KIT II 49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI) 29.90
CAMERA GAMEBOY 189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC 29.90
5 w 1 – ZESTAW 129
LINK CABLE 29.90
LIGHT MAGNIFIER 29.90
GAMEBOY LIGHT 19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE ..... tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY ..... tel.
HEXEN 69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE ..... tel.
MARIO PARTY 2 249
OPERATION WINBACK 269
PERFECT DARK 229
POKEMON STADIUM ..... tel.
POKEMON STADIUM 2 ..... tel.
RAINBOW SIX 199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO ..... tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON 99
ZELDA: MAJORA'S MASK 279

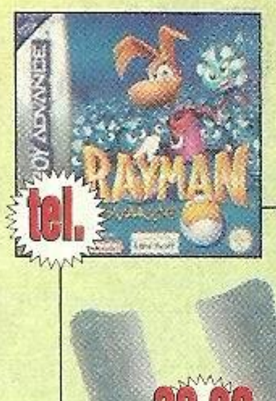
Oferta ważna do 31 lipca 2001
lub do wyczerpania zapasów.
Promocja na wybrane kolory.

GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA 219
F-ZERO 179
GT CHAMPIONSHIP 199
KONAMI KRAZY RACERS 219
KURU KURU KURURIN 179
RAYMAN ADVANCE ..... tel.
SUPER MARIO ADVANCE 179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 ..... tel.
TWEETY MAGICAL GEMS 199

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE 499
Pokrowiec 39,90
Link Cable 49
Link Cable Nintendo 69
Link Cable GBA<–>GBC 49
Lampka 39,90
Pudełko na gry 29,90
Uchwyt 39,90
Lupa na ekran z podświetleniem 49,90
Zasilacz + akumulator 59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej 49,90



Ścieżki dźwiękowe na CD:

AKIRA 99
FF TACTICS 179
FF VIII 99
METAL GEAR SOLID 99
PARASITE EVE 2 99
POKEMON 99
POKEMON: REVELATION LUGIA 90
RESIDENT EVIL 2 99
RESIDENT EVIL 3 179
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA 179
SHENMUE 99
SOUL CALIBUR 99
TENCHU 99
THE LEGEND OF ZELDA 99

Pokemon gra karciana:

Starter 44
Talia tematyczna 44
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Talia tematyczna Team Rocket 46
Talia tematyczna Gym Heroes 54
Booster tematyczny 16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny Team Rocket 17
Booster tematyczny Gym Heroes 18

Koszulki:

Resident Evil (M, L, XL, XXL) 39.90
METAL GEAR SOLID(M, L, XL, XXL) 39.90
DRAGON BALL ..... biała 34.90
..... czarna 39.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 34 wakacje
(07/08-2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół Redakcyjny
Łukasz Bura
Anek
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Klaus Maria Brandauer

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
tel / fax: (0-22) 654-15-32

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz
G-Ash: My lady, sugar, babe Asik and our unborn Oleś! Love!
Ban: wszyscy mili wakacyjni ludzie i chłopcy z ekipy.

CZEŚĆ!
Numer który właśnie trzymacie w rękach tradycyjnie jest numerem wakacyjnym. To znaczy, że kolejne Neo Plus pojawi się w kioskach dopiero pod koniec sierpnia. Zarówno nam, jak i wam przyda się trochę odpoczynku. Postarajcie się czasem oderwać od konsoli i zakosztować świeżego powietrza.
Wakacyjny numer Neo Plus jest bardzo atrakcyjny pod względem zawartości. Mamy pierwsze oficjalne materiały o czwartej części Tekkena, pierwszą w Polsce recenzję GRAN TURISMO 3, drugą część relacji z E3, recenzje, konkursy i masę innych, równie ciekawych materiałów.
Z innej beczki: przez ostatnie miesiące odzew na nasz dział Pocket traktujący o ręcznych konsolkach był coraz większy, a po teście GameBoy Advance przeszedł wszelkie oczekiwania. Nie możemy dłużej siedzieć z założonymi rękami - około 10 lipca do kiosków trafi GameBoy Magazyn, nasze nowe pismo jest w całości poświęcone przenośnym konsolkom. Jesteśmy pewni, że spodoba się wszystkim fanom GameBoyów!
Do przeczytania po wakacjach - BiG [Banan i Gulash]

Tekken 4

Nareszcie oficjalne stanowisko Namco. Screeny! Postacie!
strona 20

COMMANDOS 2

Komandosi wcale nie z Nawarony, ale z Peceta. Tym razem jednak ich misja polega na infiltracji i opanowaniu rynku konsolowego - niedługo bowiem gra pokaże się na PS2 i DC. Wysłaliśmy szpiega do Eidosu...
str 23

GRAN TURISMO 3

Tylko u nas w tym miesiącu. Recenzujemy angielską wersję najbardziej oczekiwaneog wyścigu na PlayStation 2. Zobaczcie sami co rządzi, a co tak średnio na jeża...
strona 42

E3 2001

Trzy błogosławione dni, podczas których zapoznajemy się z najnowszymi grami na nasze ukochane konsole. Mamy gorące wrażenia z wystawy w chłodnym Los Angeles. Część druga i ostatnia.
strona 28

PORADNIKI

Trzy sztuki - dla każdej platformy po jednym. Na PSX'a jedzie śliczne ATLANTIS, na PS2 atakujemy z jedną z najciekawszych gier ostatnich miesięcy RED FACTION, a na DC... Its tajm tu mejk sołm kreeejzy mani w CRAZY TAXI 2!

menu

Transmission no. 34

news

TEKKEN 4 is in da house 20
COMMANDOS 2 23
BLEEMCAST 2 : MGS 16

importy

CAPCOM vs SNK pro 18
CASTLEVANIA CHRONICLES 18
DEATH CRIMSON OX 16
TABLE HOCKEY 16
PHASE PARADOX 18

raport

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001 cz2 .. 28

recenzje

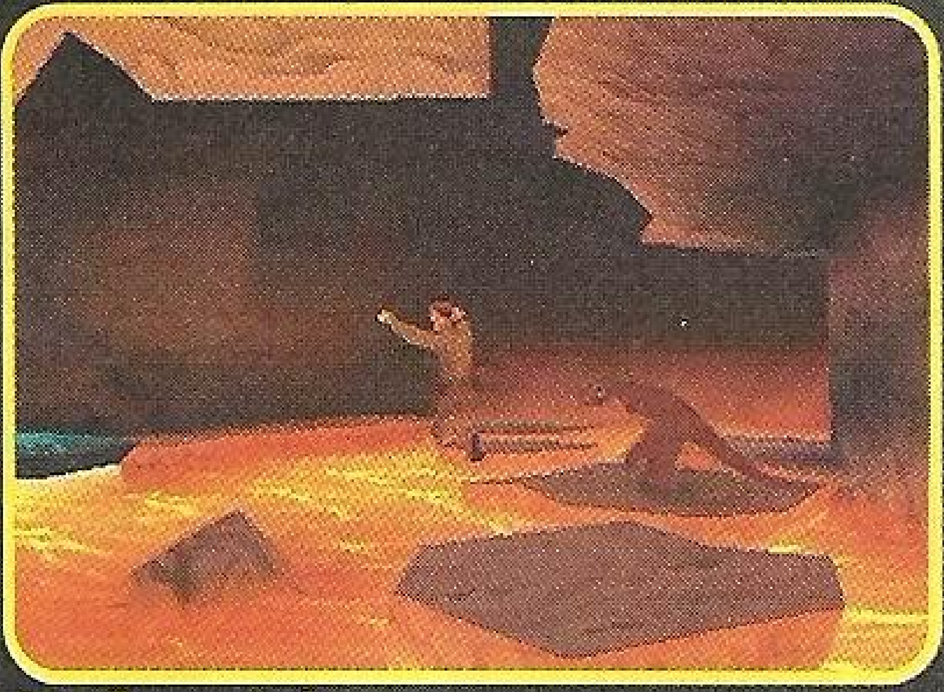
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER 47
ASTERIX MEGA MADNESS 58
ATLANTIS 45
BLAST LACROSSE 39
C. A. R. T. FURY 57
COASTER WORKS 40
COOL BOARDERS 4 40
CRAZY TAXI 2 49
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX max remix 56
EXHIBITION OF SPEED 39
EXTERMINATION 60
FORMULA 1 2001 ps2 40
FORMULA 1 2001 psx 46
FUR FIGHTER'S VIGGO'S REVENGE 39
GRAN TURISMO 3 41
GREAT VALLEY RACING ADVENTURE 38
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER 40
INSPECTOR GADGET 40
KURI KURI MIX 50
LE MANS 24H 40
LITTLE MERMAID 2 38
MONSTER RACE 38
MTV MUSIC GENERATOR 2 54
RED FACTION 52
ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001 39
SKY ODYSSEY 50
SONIC ADVENTURE 2 59
STUNT GP 57
SUPER CASINO SPECIAL 38
THE BOUNCER 55
THE ROSWELL CONSPIRACIES 58
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES 48
WORLD DESTRUCTION LEAGUE WAR JETZ 51

help!

ATLANTIS 62
CRAZY TAXI 2 68
RED FACTION 64

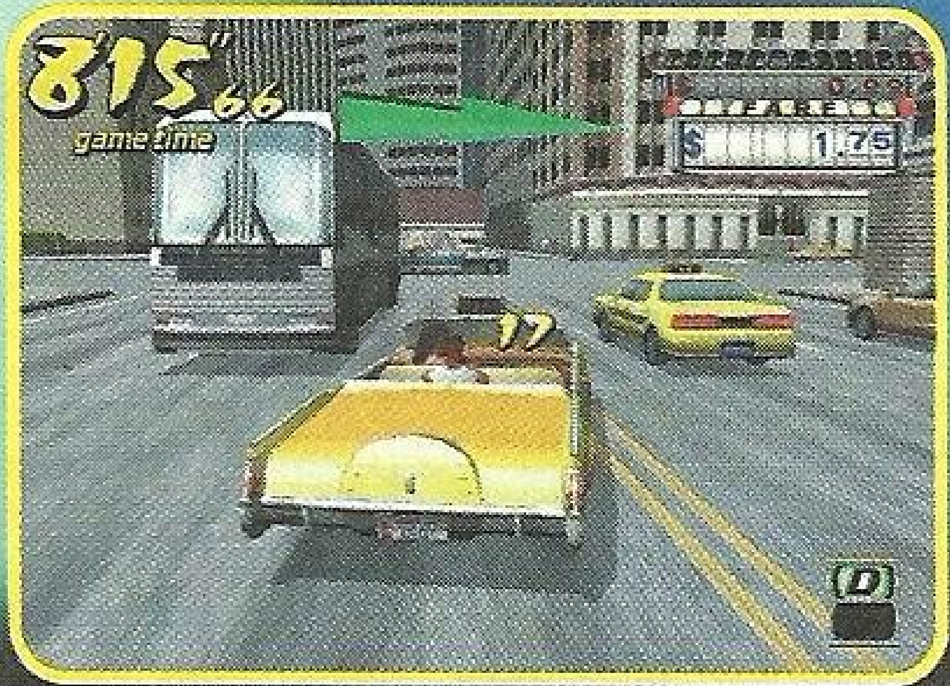
redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
COOL STUPH 82
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
POCKET 60
PRENUMERATA 76



Atlantis - str 41 -
Najnowszy film Disneya nie okazał się w USA tak wielkim hitem jak się tego spodziewano. A Brat sprawdza grę...

Gran Turismo 3 - str 42
"Da real shit". Recenzja anglojęzycznej wersji tylko u nas. Marcellus szusuje.



Crazy Taxi 2 - str 47
Cztery nowe fury, czwórka świeżych kierowców i dwie nowe mapy. Co jeszcze? Nolster sprawdza...

Red Faction - str 50
Kolejna gra, dla której warto mieć PlayStation 2, czy po prostu jeszcze jedna strzelanina? Banan odpowiada.

Sonic Adventure 2 - str 57
Po obszernej zapowiedzi miesiąc temu czas na werdykt. Gulash opiniuje.

NEWS NEWS

LISTA SEGI

Sega opublikowała właśnie swoją listę wydawniczą na wszystkie konsole. Jest to japońska lista, ale na jej podstawie można wyrobić sobie zdanie na temat nadchodzących gier od błękitnych. Przedstawiciele firmy powiedzieli także, iż to nie są wszystkie gry opracowywane przez zespoły developerskie. W sumie na PS2 robionych jest 13 gier, na Xbox 11, na GCN 7 sztuk, a na GBA 5. No i oczywiście ok. 25 na Dreamcasta.

Dreamcast
Phantasy Star Online V2 - czerwiec
Confidential Mission - czerwiec
Sonic Adventure 2 - czerwiec
Magic The Gathering - czerwiec
English Shenmue - czerwiec
Culdcept II - lipiec
Super Robot War Alpha - lipiec
Outtrigger - lipiec
Hot Springs 2 - sierpień
Get Bass 2 - sierpień
Typing Practice - sierpień
Shenmue II - srzesień
Air - lato
Alien Front - lato
Cosmic Smash - lato
Dynamic Golf - lato
Capcom Vs. SNK 2001 - jesień
Victory Goal 2001 - jesień
NFK2K2 - zima
NHL2K2 - zima
NBA2K2 - zima
Derby Owners Club Online - zima
ToeJam & Earl III - bez terminu
Floigan Brothers - bez terminu
Project Propeller - bez terminu
Monster Builder - bez terminu
World Series 2K2 - bez terminu
Powersmash 2 - bez terminu
Bomberman Online - bez terminu
Mark of Wolves - bez terminu
Aqua Panic - bez terminu
K-Project - bez terminu
House of the Dead 3 - bez terminu
Space Channel 5 Sequel - bez terminu

Game Boy Advance
Sonic Advance - lato
Koramisu - lato

GameCube
Super Monkey Ball - bez terminu
Virtua Soccer 3 - wiosna 2002
Phantasy Star Online - zima 2001

PlayStation 2
K-Project - bez terminu
Virtua Fighter 4 - bez terminu
Baseball 2002 - bez terminu
Hot Springs 2 - bez terminu
Sakura Taisen - bez terminu
Space Channel 5 Sequel - bez terminu
Roommania 203 - Spring 2002
F355 Challenge - bez terminu
Ecco the Dolphin - bez terminu

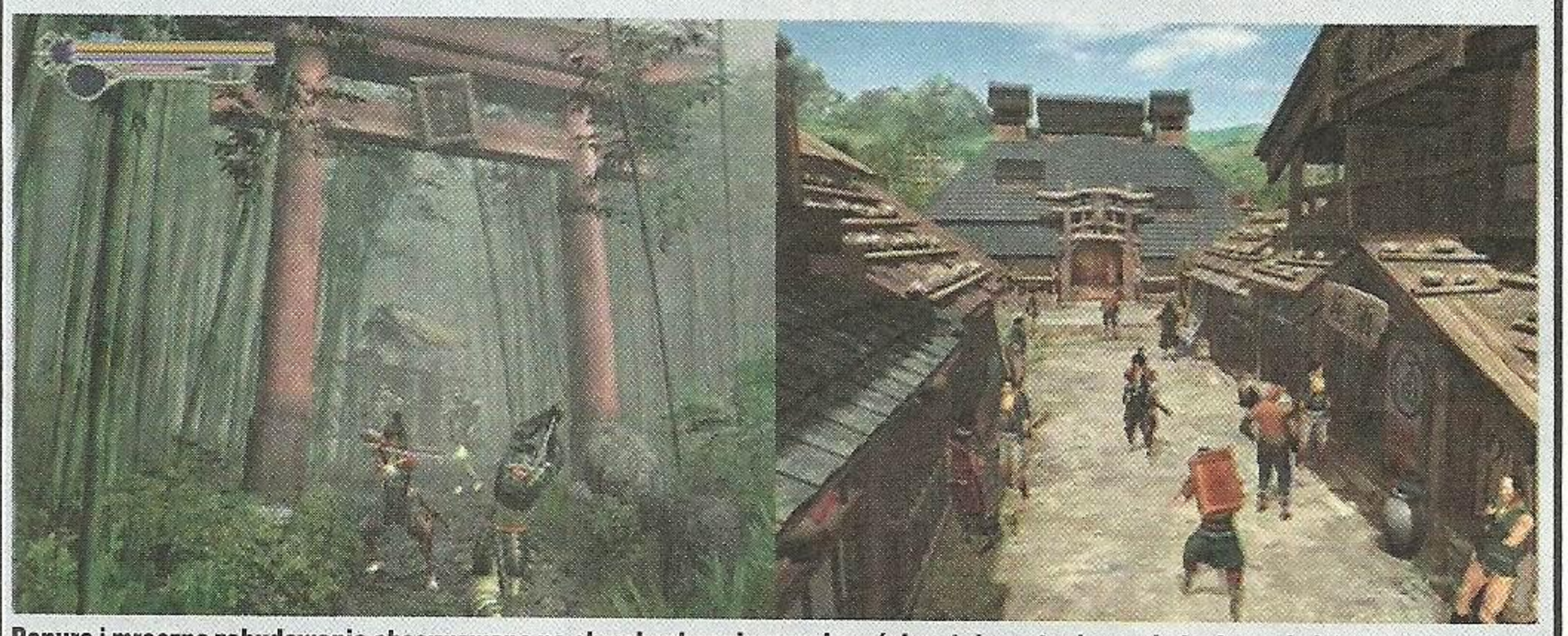
Xbox
Jet Set Radio Future - bez terminu
Gun Valkyrie - bez terminu
Panzer Dragoon - bez terminu
Sega GT 2002 - bez terminu
Crazy Taxi NEXT - bez terminu
House of the Dead 3 - bez terminu

PLAYSTATION 2 ONIMUSHA 2

Ciągle jeszcze nie mamy pierwszej części tej gry, ale Capcom obiecuje, iż pojawi się ona w Europie już pod koniec lipca. Przypomnijmy - jest to klon Residenta, którego akcja ma miejsce w feudalnej Japonii. Gra ma doskonałą grafikę, rewelacyjnie wstawki filmowe, jest na dysku DVD i... Jako pierwsza gra na PS2 sprzedała się w ilości ponad miliona egzemplarzy Zrecenzujemy ją we wrześniu.
A tymczasem Capcom przygotowuje już premierę drugiej części. Akcja rozgrywa się w 13 lat po zakończeniu jedynki. Nowy bohayer - Juyuubei - wraca z podróży i widzi swoją rodzinną wioskę plądrowaną przez siły złego pana Nobunagi. Zaczyna się jatka... Ponieważ nie graliśmy jeszcze w pierwszą część informacja o tym, że powróci wiele znanych postaci na wiele nam się nie przyda. Dobrze natomiast wiedzieć, że gra będzie dłuższa niż jej poprzedniczka (na to, że gra była zbyt krótka narzekali zarówno japońscy, jak i amerykańscy gracze).

Zauważcie kobietę-wojownika, która pojawia się na tych screenach obok głównego...

...bohatera gry. Prawdopodobnie będzie ona naszym przyjacielem i partnerem w walce.



Ponure i mroczne zabudowania obserwowane na obrazkach w pierwszej części zostały zastąpione między innymi pięknym lasem.

Newsflash

Ta informacja nie jest do końca potwierdzona, ale wygląda na to, iż FINAL FANTASY X będzie wykorzystywać twardy dysk do PlayStation 2 (naturalnie tylko wtedy, jeśli taki dysk będzie znajdował się w konsoli). Dysk będzie używany do przyspieszenia ładowania danych - jako podręczna pamięć cache konsoli.

Capcom pokazał RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 2 w wersji automatowej, z pistoletem. RE:GS2 bazuje na grafice i postaciach z RE: CODE VERONICA. Jak się okazuje gra jest w pełni interaktywna, a postać może się

ruszać w dowolnym kierunku. Czy to początek nowej ery w gatunku videostrzelnic?

Firma No Cliche - autorzy TOY COMMANDER na Dreamcasta - zawiesiła swoją działalność. Firma pracowała nad horrorem na DC o tytule AGARTHA, który - jak się można było spodziewać - został zawieszony. Szkoda.

Oficjele Microsoftu przemówili i potwierdzili to, o czym już wiemy - europejska premiera Xboxa odbędzie się 15 marca 2002 ,eewntualnie kilka tygodni wcześniej, lub później".

Jak dowiecie się z dalszej części numeru, Sony zajmie się dystrybucją gier Segi w Europie na PS2. Z kolei Infogrames przymierza się do dystrybucji gier Segi na Xbox, GameBoya Advance i GameCube.

Firma Midway zdecydowała się na zamknięcie automatowego oddziału i całkowite skoncentrowanie się na konsolach nowej generacji. Tak więc MK5 uderzy od razu na konsole.

Właśnie ukazały się NBA STREET, MOTOR MAYHEM, TWISTED METAL: BLACK i MONKEY ISLAND na PS2... Chlip, chlip, opiszemy je dopiero we wrześniu.

PLAYSTATION 2 i DREAMCAST **CONFLICT ZONE**

Wielka wojna okiem kamer...

CONFLICT ZONE to wbrew pozorom najprawdziwsza strategia czasu rzeczywistego, która już niebawem ma ukazać się na DC i PS2. Co więcej - nie jest to tylko zwykły RTS, ale dziwaczna krzyżówka COMMAND AND CONQUER z Big Brother! Powielając sprawdzone już schematy gra oddaje nam do wyboru dwie strony konfliktu: ICP oraz Ghosts. Każda z nich posiada oczywiście swoje mocne i słabe strony. I tak ICP dysponują silnym arsenałem i nadrzędną technologią, jakkolwiek mają ograniczoną liczebnie armię. Z kolei Ghosts pomimo słabszego wyposażenia mają znacznie większe zasoby ludzkie. Pierwszą cechą jaka wprowadza przyjemny powiew świeżości jest wykorzystanie mediów, a w konsekwencji opinii publicznej. Jakkolwiek śmiesznie by to nie brzmiało, to musicie wiedzieć, że rozwiązanie to ma kluczowy wpływ na przebieg gry. Wszelkie nasze posunięcia są bowiem na bieżąco oglądane przez cywilów, którzy w zależności od nastrojów zasilają nas swoimi dochodami. Tym samym rozwiązania w postaci eksterminacji niewinnych wieśniaków raczej nie przysporzą nam popularności, a brak funduszy skutecznie pozbawi nas roli przywódcy. Inną nowością jest wprowadzenie czterech specjalistów, posiadających umiejętności na polu ofensywy, defensywy czy też konstrukcji. Po przydzieleniu im odpowiednich funduszy będziemy mogli skupić się na własnych zadaniach, podczas gdy oni będą samodzielnie zajmować się tym, co potrafią najlepiej. Autorzy zapewniają również o doskonałej SI przeciwnika. Gra ma być gotowa po wakacjach.

PLAYSTATION 2 **STUNTMAN**

Jeśli THE GETAWAY zassie...

Jeżeli w waszych żyłach płynie gorąca krew, a żądza niebezpieczeństwa i zasłużonej sławy nie daje wam spać po nocach, to najnowsza produkcja Infogrames wydaje się być w sam raz dla was. W STUNTMAN będziemy mogli spełnić się w roli świeżo upieczonego kaskadera. Akcja tej pozycji rozgrywa się na sześciu różnych planach filmowych rozlokowanych w odrębnych zakątkach świata. Lokacje dobrano w bardzo przemyślany sposób i obejmują one między innymi tak atrakcyjne miejsca jak Londyn, Monako, Alpy, Luizjanę czy nawet Bangkok. Tam też będziemy wykonywać najróżniejsze akcje, triki i sztuczki.

Mimo, że na każdy film przypada od trzech do czterech scen kaskaderskich, to na każdą z nich składa się od 10 do 20 ujęć. Zabieg ten ma spowodować, iż STUNTMAN będzie odpowiednio długim i wymagającym tytułem. Tak czy inaczej nie zabraknie płonących samochodów, całkowitej rozwałki scenerii czy chociażby tradycyjnych skoków nad rzędem ciężarówek. Wszystko oczywiście z odpowiednim podkładem pirotechnicznym, który z pewnością ucieszy niejedno oko. Będąc przy sferze wizualnej musimy stwierdzić, iż nie ma mowy o jakimkolwiek rozczarowaniu. Gra jest dopiero we wczesnej fazie produkcji, a mimo tego zapowiada się co najmniej doskonale. Wszystko za sprawą kilku sztuczek, które poza wzbogaceniem grafiki umożliwiły również zapewnienie wysokiej liczby detali. Swoistego uroku dodaje również mnóstwo dostępnych ujęć kamery, a także tryb wieloosobowy dla dwóch graczy. Nie zabraknie też opcji związanych z powtórkami czy zachowywaniem poszczególnych scen.

Grę opracowuje oczywiście zespół Reflections, autorzy dwóch znakomitych części DRIVERA. To ostatecznie udowadnia, że...

...znają się na rzeczy. Bo chyba sami przyznacie, że DRIVER i DRIVER 2 to naprawdę kapitalne pozycje na PlayStation.

Na półkach STUNTMAN ma pojawić się w przeciągu najbliższych 12 miesięcy i musimy przyznać, że jest to obecnie chyba jedyny minus tej rewelacyjnie zapowiadającej się pozycji.

PLAYSTATION SAYIUKI - JOURNEY WEST

Jeszcze jeden taktyczny erpeg na PSX

Nieczęsto za kanwę gry służy baśń lub legenda. Tym bardziej cieszy nas fakt, iż sytuacja taka ma miejsce w przypadku SAIYUKI: JOURNEY WEST. Gra jest zainspirowana jedną z najbardziej popularnych w Chinach opowieści, opiewających podróż mnicha Sanzo z macierzystego kraju do Indii. W konsolowym wydaniu oznacza to nic innego, jak strategicznego erpega w konwencji FINAL FANTASY TACTICS. O dziwo cała reszta prezentuje się równie znajomo. Gra przedstawiona jest w rzucie izometrycznym i odbywa się z podziałem na tury. Ponieważ nasz bohater nie posiada natury wojownika, toteż postęp w dużej mierze uzależniony jest od składu towarzyszącej mu drużyny. Niemniej w trakcie walki Sanzo będzie mógł przywoływać istoty zbliżone do tych z serii FF. Inną ciekawostką jest możliwość krótkotrwałej przemiany naszych towarzyszy w bestie. W podróży tradycyjnie już nie zabraknie przedmiotów wpływających na statystyki i możliwości naszych postaci, miast które należy odwiedzić, a nawet mini gier. Ostatecznie całość zapowiada się przyzwoicie. Nawet pomimo faktu, iż Japończycy cieszą się nią już blisko 2 lata (gra ukazała się tam w 1999 roku) warto będzie na SJW zwrócić uwagę.

PLAYSTATION 2 WAVE RALLY

WAVE RALLY to kolejna produkcja poruszająca popularny ostatnio temat wyścigów wodnych. Będziemy mogli ścigać się o mistrzostwo, wziąć udział w jeździe swobodnej czy też sprawdzić się z przyjacielem. Jak zapewne się domyślacie lokacje gry są rozłożone na całym świecie i obejmują także te najpiękniejsze miejsca, jak kanały w Wenecji czy też plaże Florydy.
Eidos, pragnąc podnieść wartość tytułu postarał się nawet o zakup licencji Kawasaki. Dzięki temu w grze będzie można wybierać spośród oryginalnych skuterów tej firmy. Jednakże pomimo optymizmu wydawcy i wspomnianych zabiegów nie jesteśmy pewni czy to wszystko wystarczy aby WAVE RALLY stało się czymś więcej niż tylko kolejnym tytułem z drugiej, czy nawet trzeciej ligi - zwłaszcza, że po piętach depcze mu już rewelacyjny SPLASHDOWN produkcji Rainbow Studios.
A o tym jak będzie w rzeczywistości przekonamy się już niebawem. Niestety na E3 nie udało się nam sprawdzić WAVE RALLY w akcji.

PS2 TIME CRISIS 2

Fani TIME CRISIS na pewno mają zadowolone miny. Oto mamy przyjemność poinformować, iż długo oczekiwany sequel jest już w drodze. Jak przystało na dobrą konwersję Namco postanowiło podrasować tę blisko 3-letnią pozycję na miarę możliwości PS2. Jednak najbardziej interesującą rzeczą jaka się tu znajdzie jest podzielony ekran dla dwóch graczy oraz znacznie lepsze rozwiązanie, czyli możliwość połączenia dwóch konsol. Jeżeli macie więc blisko jakiegoś kumpla z PS2 to będzie można zabrać konsolę, TV i kabelek i-LINK aby urządzić sobie 100% sesję arcade. Dla samotników pozostaje natomiast bardzo atrakcyjny tryb Double-Gun, który pozwoli korzystać z dwóch pistoletów jednej osobie. Do takiej zabawy chyba nie musimy nikogo przekonywać. A skoro mowa o pistoletach, to wraz z premierą gry ukaże się GunCon 2, tradycyjnie w czarnym kolorze. Nie oznacza to jednak, że stary G-Con pójdzie w odstawkę. Wręcz przeciwnie, ponieważ Namco z góry zapewniło o kompatybilności z grą.

DREAMCAST ALIEN FRONT ONLINE

Polowanie na robaka rozpoczęte

Zagrożenie przyszło w najmniej oczekiwanej chwili rozprzestrzeniając się równomiernie po całej planecie. Rasa Triclopsów zaatakowała Ziemię siejąc pożogę i zniszczenie. Los ludzkości był niemalże przesądzony. Tak w skrócie zapowiada się najnowsza produkcja developerów z Wow. ALIEN FRONT ONLINE umożliwi nam opowiedzenie się zarówno po stronie najeźdźców, jak i atakowanych Ziemian. Pierwsza możliwość jest równoznaczna z rolą pilota jednego z trzech dostępnych biomechów. Do wyboru są dwunożny walker, a także czteronożny „pająk" i coś na kształt poduszkowca. Korzystając z arsenału broni energetycznej przyjdzie nam dołożyć cegiełkę do zagłady ludzkości. Walka w szeregach obrońców planety jest już nieco mniej atrakcyjna. Mamy tu możliwość wyboru jednego spośród dostępnych czołgów: M1A1 Abrams, Merkava i M-109. Arsenał w tym wypadku pozostaje tradycyjny.
Właściwa gra, czyli deathmatch czteroosobowych drużyn pozostaje taki sam niezależnie od wybranej strony. Poza walorem w postaci gry po sieci AFO daje niewątpliwą przyjemność destrukcji odpowiednio rozbudowanych aren. Co ciekawe - pozycja ta ma również wykorzystywać mikrofon do komunikacji głosowej. Całość zapowiada się więc całkiem interesująco tym bardziej, iż zapowiedziano story mode dla samotników.

GRAN TURISMO 3 A-Spec
w przedsprzedaży!

Już od 25 czerwca na stronie http://www.sony.com.pl/psxshop

Dla wszystkich Zarejestrowanych Użytkowników zamawiających Gran Turismo 3 A-Spec nagrody niespodzianki!

Również w sprzedaży SPEEDSTER 2 specjalna kierownica do PSX i PS2

Więcej informacji: PSINFO.PL@EU.SONY.COM

KONKURS!

Do wygrania: trzy egzemplarze gry GRAN TURISMO 3 A-Spec

Zadanie: Wymień trzy modele samochodów Honda, którymi można jeździć w GT3 A-Spec.

Nasz adres: Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa

Odpowiedzi przyjmujemy na kartkach pocztowych do 01 września. Rozwiązanie w październiku w Neo Plus.

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp z o. o.

Dece'em ORiGiN'ALNE INFO

Z początkiem czerwca, Sega of Japan przeprowadziła kolejne spotkanie dla prasy, które zatytułowano Contents Strategy Conference. W trakcie imprezy na jaw wyszło kilka interesujących wiadomości. Obecny prezes firmy potwierdził iż Sega zamierza osiągnąć pozycję lidera rynku gier video. Głównymi obszarami mają tu być: rozrywka, marka firmy oraz siła zespołów developerskich. Podkreślono również, iż na dzień dzisiejszy błękitni nie są zbyt mocni na polu gier rpg oraz tytułów pokroju METAL GEAR SOLID. Niemniej jednak sytuacja ta ma ulec zmianie w najbliższej przyszłości. Co ciekawe - weryfikacji uległa polityka firmy. Poprzednio Sega planowała wydawać gry na wszystkie platformy. Natomiast w chwili obecnej są oni bardziej zainteresowani platformą prezentującą najlepsze wyniki sprzedaży. Nie zmienia to jednak faktu, iż developer pozostaje w dalszym ciągu otwarty na inne konsole. Ostatnia wiadomość dotyczy sektora arcade oraz rynku PC. Otóż Naomi 2 nie będzie ostatnią płytą z tej linii. Szykuje się już bowiem jej następczyni oznaczona numerkiem 3. Dane techniczne nie zostały jeszcze ujawnione, jednakże wspomniano, iż w produkcji są tytuły, które nie cieszyłyby się zainteresowaniem "domowych graczy". I wreszcie ciekawy newsik: w stosunku do rynku PC, Sega zamierza przyjąć pozycję wydawcy i developera.

Shenmue 2

Propeller Arena

Tymczasem Treasure pracuje nad pozycją zatytułowaną PROJECT IKARUGA. Same detale odnośnie gry nie są znane wiadomo jednak, że będzie to shooter. Informacja jest o tyle interesująca ponieważ z udostępnionych screenów wygląda, iż gra ma wiele wspólnego z tytułem RADIANT SILVERGUN, który został wydany w Japonii na Saturna. Pozycja ta wyrobiła sobie bardzo pozytywną opinię na tzw. import scenie, a to ze względu na doskonałą grafikę, klimat i bardzo nowatorskie rozwiązania.

Sonic Team wystosował ostrzeżenie do wszystkich graczy, którzy oszukują w PHANTASY STAR ONLINE. Ponieważ wiele osób korzysta ostatnio z podrasowanych przedmiotów lub też w inny sposób łamie reguły uczciwej gry, zdecydowano się na karanie takich przypadków poprzez deaktywację numeru seryjnego oraz hasła gry.

Miłośnicy hokeja z pewnością mieli mieszane uczucia w stosunku do NHL 2K. Jednakże tym razem wszystko jest na jak najlepszej drodze, ponieważ za NHL 2K2 wzięli się sami Visual Concepts. Ze wstępnych zapowiedzi wiadomo nam już, że główne zmiany dotyczą: sfery animacji i komentarzy oraz żywszych reakcji publiczności. Poprawiono również inteligencję przeciwników, dzięki czemu mają się oni zachowywać jak najbardziej realnie, prezentując strategiczne podejście. Do tego należy jeszcze dodać tryb online dla 8 graczy, aktualne składy oraz możliwość ustawiania detali dotyczących długości sezonu i rozgrywki. Silnik gry został napisany od podstaw co ma zapewnić stałe 60fps. Ostatecznie tytuł ten zapowiada się na jeszcze jedną bardzo solidną pozycję od Visual Concepts, która z pewnością znajdzie swe miejsce w bibliotece obowiązkowych pozycji każdego fana tego sportu.

Zgodnie z ostatnimi doniesieniami z Kraju Kwitnącej Wiśni wiadomo nam, iż AM2 zakończył główną robotę przy SHENMUE 2. Z początkiem kwietnia rozpoczęto natomiast fazę usuwania błędów oraz "dopieszczania" poszczególnych elementów gry. Będąc dobrej myśli SOJ wyznaczyła datę tamtejszej premiery na 6 września, a główne sieci handlowe w Stanach spodziewają się tej pozycji w listopadzie. Pozostając przy japońskim wydaniu, warto nadmienić, że do sklepów trafi również limitowana edycja gry. Tym razem zamiast ścieżki dźwiękowej czy też stylowego kalendarza zostanie dołączony "Virtua Fighter 4 Premium Disc". Niestety w chwili obecnej nie wiadomo jaka będzie zawartość tej płyty.

Capcom kontynuuje pomysł "odgrzewania" starych pozycji na rynku japońskim. Po wydaniu SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO przyszedł czas na SUPER PUZZLE FIGHTER II X. Oczywiście ponowne wydawanie sprawdzonych pozycji nie miałoby racji bytu gdyby nie jeden drobny detal: opcja gry po sieci.

PROPELLER ARENA: AVIATION BATTLE ONLINE to kolejna produkcja AM2 tworzona z myślą o DC. Za pomysł posłużyły tu pojedynki powietrzne starych samolotów, jakkolwiek akcję gry umiejscowiono w 2045 roku. Tytuł utrzymany jest w konwencji arcade i jak zapewniają autorzy, stawia na szybkie i intensywne doznania. Miłośnicy symulacji będą więc z pewnością mniej zainteresowani. Głównym atutem gry ma być walka po sieci, do 6 graczy naraz. Do tego dochodzi wykorzystanie mikrofonu w komunikacji głosowej z uczestnikami gry. Pomyślano również o graczach nie korzystających z sieci, dodając odpowiednią ilość mini gier. Termin premiery nie został jeszcze wyznaczony.

Można powiedzieć, iż DC stracił właśnie kolejny interesujący tytuł, jakkolwiek tym razem z winy samej Segi. Mamy na myśli oczywiście BLACK AND WHITE, którego błękitni mieli być wydawcą, a z czego w ostatniej chwili zrezygnowali. Co prawda decyzja ta nie oznacza, iż gra została skasowana ale w chwili obecnej znalezienie nowego wydawcy może stanowić poważny problem.

Podobnie wygląda sytuacja z HALF LIFE, jedną z najbardziej oczekiwanych pozycji w ostatnim czasie. No więc gry nie będzie - Sierra zdecydowała się nie wydawać jej na DC. Sytuacja jest o tyle dziwna, iż gra jest ukończona. Być może inny wydawca zdecyduje się na opublikowanie gry.

Pewne jest natomiast skasowanie ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: TAPOUT. Powód jak w przypadku pozostałych pozycji, które podzieliły ten los pozostaje bez zmian. A jest nim zmiana polityki Segi.

W trakcie E3 okazało się, iż Capcom zapowiedział CAPCOM VS SNK 2 tylko na PS2. Jest to o tyle dziwne, iż gra jest tworzona na Naomi, a co więcej zostanie wydana na DC na rynku japońskim. Poproszony o komentarz Matt Atwood, szef działu PR Capcom Entertainment, odparł iż jest przekonany, że gra ukaże się w Stanach nieco później. Jednakże ostateczne słowo należeć będzie do Capcom of Japan. Tymczasem wydawcy tacy jak Agetec korzystają skrzętnie z sytuacji, w której "wielcy" tego rynku nie chcą wydawać swoich gier poza Japonią. Taki los spotkałby właśnie SPORTS JAM Segi i LAST BLADE 2: HEART OF THE SAMURAI autorstwa SNK. Jednakże Agetec zadba już o to żeby pozycje te zostały wydane w Stanach. Czy trafią również na nasz rynek przekonamy się już niebawem.

W związku z podsumowaniem minionego roku fiskalnego, Capcom ujawnił swoje obecne plany wydawnicze. W przypadku DC jest to mowa o 11 tytułach, które będą najprawdopodobniej ostatnimi pozycjami developera na konsolę Segi.

OUTTRIGGER jest już niemal na ukończeniu, jednakże AM2 nieznacznie przesunął termin jego premiery. Powodem jest spora ilość dodatków jaka czekać będzie na posiadaczy DC. Poza trybem gry po sieci, gra ma zawierać ponad 30 misji, dwie nowe postacie oraz tryb edycji własnych, a także wsparcie dla myszki i klawiatury, co w przypadku pozycji fpp jest już dzisiaj chyba standardem. Wszystko będzie się oczywiście ruszać w 60fps. Premiera w Stanach ma mieć miejsce na początku wakacji.

W trakcie E3 wyszło na jaw, iż sequel VIRTUA TENNIS przemianowano na SEGA SPORTS TENNIS 2K2. Ze zmianą tytułu idą w parze również ważniejsze nowości w postaci żeńskich zawodniczek oraz znaczącej poprawy grafiki i animacji. Aby zbliżyć grę jak najbardziej do rzeczywistości, panowie z Hitmaker zastosowali tekstury w wysokiej rozdzielczości. Poprawiono również odwzorowanie postaci oraz ich mimikę. Reszta to już dobry, sprawdzony VT. W chwili obecnej ważą się losy trybu online. Jednakże ze względu na wymaganą precyzję w grze pomysł ten może pozostać niezrealizowany. Tak czy inaczej SST2K2 zapowiada się wyśmienicie.

Capcom vs SNK 2

Outtrigger

Tennis 2K2

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

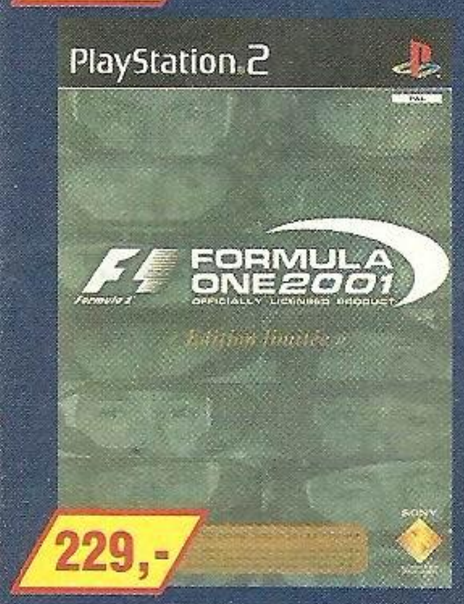
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

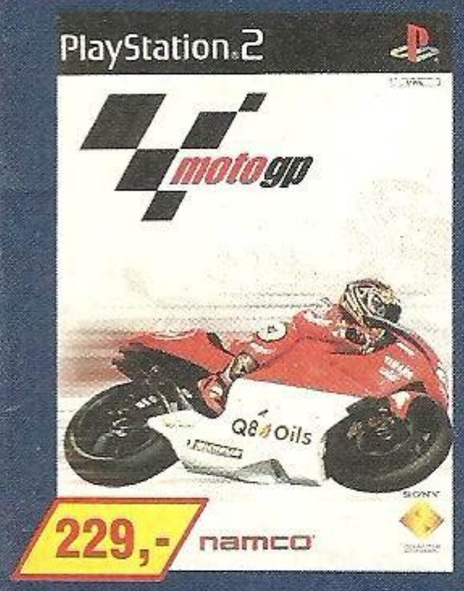
WYMIANA GIER

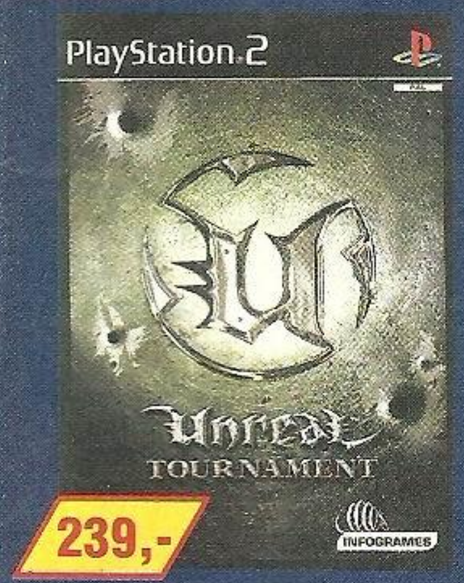
Możliwość negocjacji cen!!!

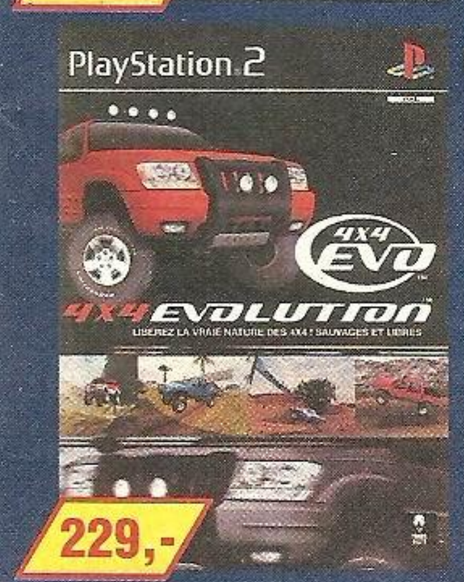
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)









SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	139,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	175,-	129,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	brak
FRONT MISSION 3	195,-	139,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	199,-	99,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1`	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	149,-	79,-
TOMB RAIDER 4	199,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	129,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	399,-	229,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

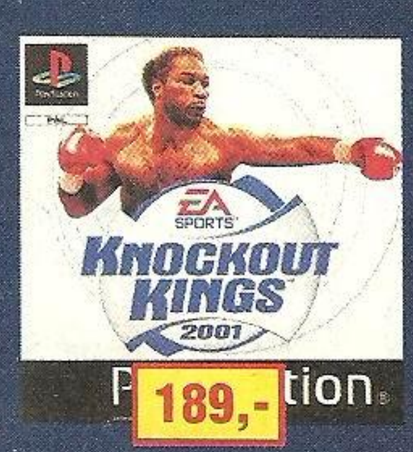
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	139,-	109,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	109,-
PISTOLET	189,-	TEL.
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	189,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	139,-
EVIL TWIN	229,-	189,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	229,-	149,-
FERRARI 355	219,-	149,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HALF LIFE	229,-	179,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	299,-
JET SET RADIO	229,-	149,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	139,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	149,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	TEL	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	239,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	229,-	169,-
BOUNCER	229,-	179,-
BUST A MOVE	229,-	169,-
CRAZY TAXI	229,-	169,-
DEAD OR ALIVE 2	239,-	159,-
DINOSAUR	239,-	99,-
DONALD DUCK	229,-	149,-
DYNASTY WARIORS 2	239,-	149,-
ETERNAL RING	229,-	129,-
EVER GRACE	229,-	169,-
EXTREME WINTER SPORT	229,-	149,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	239,-	179,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FORMULA 1	209,-	149,-
H3O	229,-	159,-
HEROS OF M&M	239,-	189,-
ISS	239,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	229,-	149,-
KENGO	229,-	159,-
KESSEN	239,-	179,-
KNOCKOUT 2001	229,-	169,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	159,-
MADDEN 2001	229,-	189,-
MIDNIGHT CLUB	239,-	129,-
MOTO GP	229,-	169,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA HOOPZ	239,-	149,-
NHL 2001	229,-	149,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	249,-	199,-
ORPHEN	239,-	129,-
POOL MASTER	229,-	129,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	139,-	109,-
RING OF RED	249,-	199,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SMUGLERS RUN	209,-	149,-
SSX	239,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	139,-	109,-
THEME PARK	229,-	149,-
TIMESPLITTERS	229,-	169,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	149,-
UNREAL	229,-	169,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
X-SQUAD	239,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

GAME BOY ADV

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA GAME BOY ADV.	TEL.	TEL.
KONSOLA GAME BOY COLOR	209,-	209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	139,-	169,-
RAYMAN 2	TEL	TEL
CASTEVANIA	TEL	TEL
SUPER MARIO	TEL	TEL
NOWOSCI	TEL	TEL



BLEEM

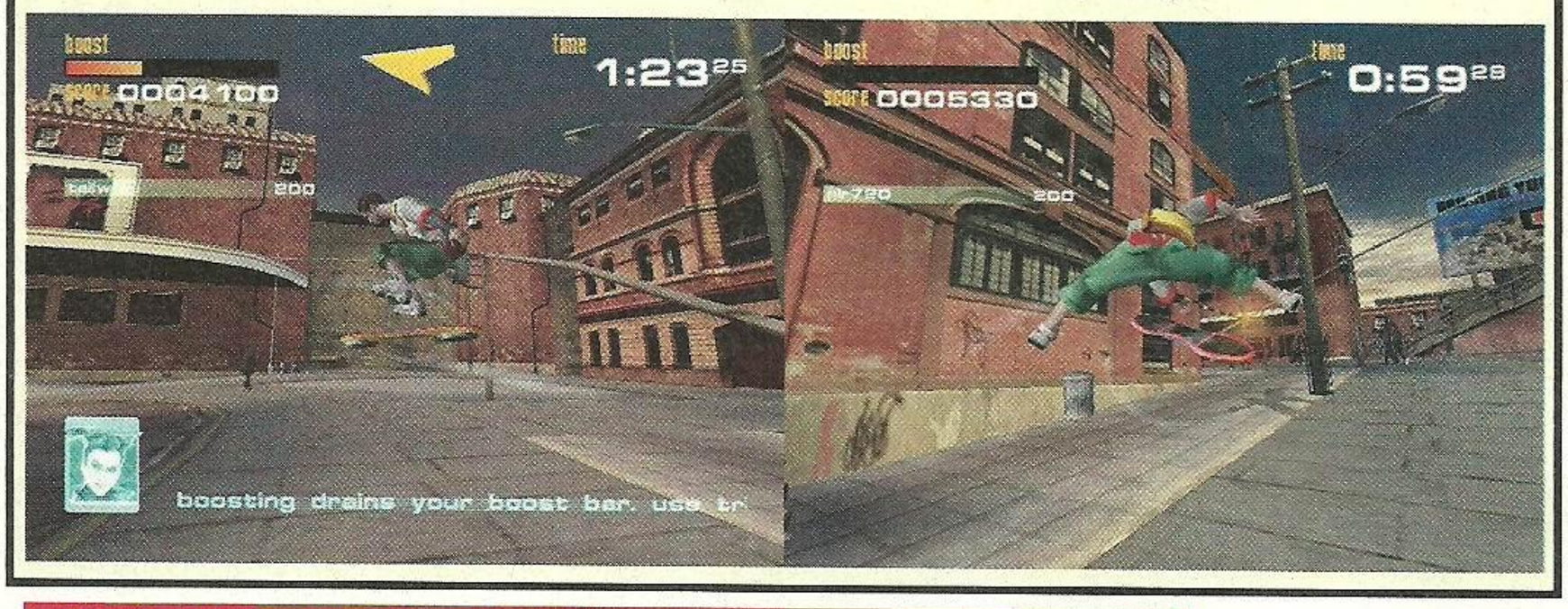
FOR DC - METAL GEAR SOLID

Wiadomo nie od dziś, że Sony i Bleem nie przepadają za sobą. Sony wytoczyło trzy procesy sądowe przeciwko twórcom emulatora PSX, które i tak przegrało. Tym razem do sądu poszedł Bleem oskarżając Sony Computer Entertainment of America o nielegalne praktyki monopolowe. Chodziło mniej więcej o to, iż Sony miałoby w odpowiedni sposób naciskać sprzedawców, którzy zaprzestawali dystrybucji Bleemcast'a (jeśli będziecie sprzedawać BLEEMA, to nie dostaniecie od nas 100 kopii GRAN TURISMO 3 tylko 20, czy coś podobnego. Paskudne praktyki monopolisty). Cała sprawa wyjaśni się niebawem - podpiszcie petycję na www.bleemcast.com . Jednocześnie okazało się, iż kolejną pozycją jaką będzie emulować Bleemcast jest... METAL GEAR SOLID. Co więcej wiadomo, że następny w kolejce będzie TEKKEN 3. Fanów emulacji czeka więc solidny kąsek. Na razie mamy screeny z MGS'a na DC i trzeba powiedzieć, że wyglądają znakomicie.

PLAYSTATION 2 AIRBLADE

Czym TRICKSTYLE być powinno...

Posiadacze DC z pewnością przypominają sobie jedną z pierwszych pozycji na tę konsolę zatytułowaną TRICKSTYLE. Gra była futurystycznym wyścigiem, w którym zawodnicy poruszali się na deskach rodem z drugiej części "Powrotu do Przyszłości". Teraz jej autorzy - Criterion Studios - poszli za ciosem i kończą właśnie prace nad AIRBLADE, który jest większy, lepszy, bardziej miodny i ukaże się na PS2. Pierwszą różnicą jaka daje się zauważyć w porównaniu do TRICKSTYLE bardziej otwarte i rozbudowane areny. A skoro jest więcej miejsca, to i motyw ścigania został wzbogacony o elementy zręcznościowe. Powoduje to od razu nieodparte skojarzenie z TONY HAWK'S PRO SKATER, jednakże nie do końca. W trakcie gry korzystamy z trzech podstawowych przycisków, którym są przyporządkowane czynności: trick, grab i grind. Dzięki temu kierowanie jest intuicyjne, a kombosy - nawet te bardziej złożone, nie sprawiają zbyt dużego problemu. W efekcie całość prezentuje się imponująco, a to głównie za sprawą dobrej animacji i płynnych przejść pomiędzy kolejnymi trikami. Efektowne zagrania powodują również ładowanie wskaźnika dopalacza, który przydaje się szczególnie pod koniec każdej planszy. W AIRBLADE nie mogło zabraknąć motywu przygodowego. Wcielamy się tu w rolę dwóch phuture-skaterów ściganych przez tajemniczą korporację GPC. Cele misji są wtedy odpowiednio zróżnicowane, na przykład w jednej z nich musimy kasować kamery, które bacznie obserwują nasze poczynania, jednocześnie wykonując triki na elementach otoczenia. Ostatecznie możemy stwierdzić, że produkt Criterion Studios stanowi ciekawą alternatywę dla TONY HAWK'S PRO SKATER 3 i z niecierpliwością oczekujemy pełnej wersji gry, która ma ukazać się już w czasie najbliższej jesieni.



PLAYSTATION 2 HARVEST MOON

Serii HARVEST MOON nie musimy przedstawiać chyba nikomu. Ta sympatyczna pozycja zdobyła sobie uznanie pośród graczy na całym świecie. Świadczyć o tym mogą chociażby kolejne edycje na SNES'a, N64, PSX'a czy nawet GBC. Tym samym nietrudno się domyśleć, że kolejnym celem musiała być najnowsza konsola Sony. Pierwszą rzeczą jaka rzuca się w HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND jest pełne 3D. Dzięki temu całe otoczenie wydaje się być większe i bardziej wyraziste. Co więcej postacie i zwierzątka są wykonane w kreskówkowej technice cell shading, którą mieliśmy okazję podziwiać w KLONOA 2, czy też w JET GRIND RADIO na DC. Powoduje to, iż gra prezentuje się naprawdę uroczo. W temacie rozgrywki postarano się nie odbiegać od poprzednich części. To w dalszym ciągu ten sam dobry symulator farmy z wszystkimi atrakcjami.

Newsflash

Sony obniżyło cenę PS2 w Anglii. Mieszkańcy wyspy płacą już za PS2 nie 299, a 269 funtów. To na pewno przełoży się jakoś na resztę Europy. Angole zapłacą za zestaw PS2 + GT3 299 funtów, a więc zaoszczędzą na tym 20 funtów. Krążą plotki, że przed końcem roku szykowana jest kolejna obniżka ceny PS2. Jak duża? Być może nawet do 199 funtów!

No i proszę - sprawdziły się nasze prorocze wizje. Konami pracuje nad grą muzyczną GITADORA, w której do PS2 podłącza się gitarę i perkusję. Teraz można zaprosić gromadę kumpli i urządzić sobie prawdziwe jam session.

Gra wędkarska GET BASS 2 na Dreamcasta ukaże się w Japonii 30 sierpnia.

Nintendo podało do wiadomości, że kolejna edycja wystawy Spaceworld odbędzie się w Tokio w dniach 25 i 26 lipca. Firma pokaże gry na Gamecube i GameBoya Advance. Nie pokaże za to nic na Nintendo 64, tym samym uznając swoją poprzednią konsolę za martwą...

Sonic w VIRTUA STRIKER 3? A jakże! Gościnnie w grze pojawi się drużyna złożona z Sonica, jego kumpli oraz bandy Chao. Przypomnijmy jeszcze, że VS3 oficjalnie na razie zmierza na Gamecube.

Arika - firma założona przez pana Akirę Nishitaniego (to twórca STREET FIGHTER 2 i kilkunastu mutacji tejże gry) - po nieudanym SF 3 EX pracuje nad zupełnie nową grą na PS2. Zatytułowana EVERBLUE gra opowiada o ekscytującym życiu podwodnych poszukiwaczy skarbów. Gracz kompletuje sprzęt i mapy, a następnie przy pomocy batyskafów nurkuje w odmętach. Całość prezentuje się bardzo ładnie...

Hurrra! Capcom zapowiedział, że przenosi właśnie STREET FIGHTER ALPHA 3 na GameBoya Advance! Nie możemy się już doczekać...

Sony Europe podpisało umowę z firmą Sega dotyczącą dystrybucji gier „niebieskich" na PS2 właśnie w Europie. No i przy okazji tej umowy poznaliśmy 7 tytułów, które Sega opracowuje właśnie dla PS2. Są to: Space Channel 5 i część druga tej gry, K-Project, VF4, F355 Chalenge, Head Hunter i Ecco The Dolphin. Niewątpliwie Ecco i Ferrari zasługują na to, by zostać dostrzeżone przez większą liczbę graczy.

A! Microsoft zapowiedział, że w Xboxach znajdą się napędy DVD firmy Phillips. A specjalny pilot, który odblokuje funkcje niezbędne do oglądania filmów będzie kosztował 29 dolarów.

SKLEP

NIKO

KONSOLE, GRY, AKCESORIA
SPRZEDAŻ I WYMIANA
na miejscu i wysyłkowo!

KONSOLA PS2

Akcesoria PS2: *Memory org. 179 zł. • Memory Mad Cartz 139 zł. • Dual Shock org. 145 zł. • Kabel S-Video 49 zł. • Multi Tap org. 189 zł. • Podstawka org. pozioma 89 zł. • Podstwka pionowa 39 zł. • org. kable Monster Games - AV Cable 149 zł. • S-Video 179 zł. • Kabel optyczny 249 zł.*

Posiadamy w sprzedaży wszystkie tytuły gier do PS2 wydane w wersji PAL w cenach od 149 do 259 zł. *Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03*

KONSOLA DREAMCAST
+ gra, internet

Akcesoria DREAMCAST: *Pad org. 139 zł. • Memory VMS org. 139 zł. • Kabel RGB 49 zł. • Klawiatura 139 zł. • Mysz org. 139 zł. • Memory 4 MB 129 zł. • Memory 1MB 69 zł. • VGA BOX 89 zł. • VGA BOX Panther 149 zł. • Przejściówka do klaw., myszy PC, Dual PSX, Saturn 129 zł.*

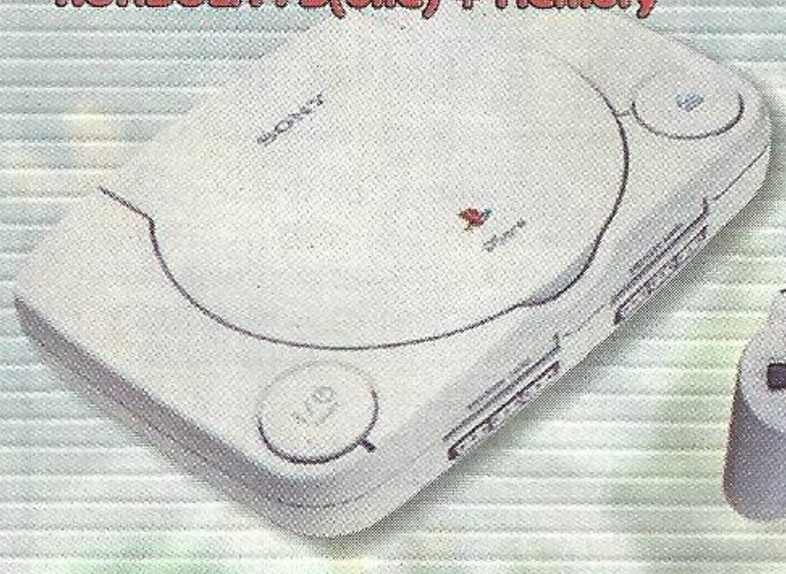
Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 70 do 239 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

Emulator BLEMCAST - Gran Turismo i Metal Gear Solid na DREAMCAST!!!

Instalacja rozszerzenia internetowego do konsol SEGA Dreamcast

BEZ UTRATY GWARANCJI !!!

KONSOLA PS(one) + Memory



Akcesoria PS(one): *Pad Dual org. 139 zł. • Pad podstawowy 39 zł. • Memory org. 79 zł. • Memory 39 zł. • Kabel RGB 39 zł. • Monitor do PS(one) Big Ben 599 zł.*

Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 69 do 199 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

KONSOLA GAMEBOY

279 zł.

GAME BOY ADVANCE

549 zł.

Game BOY Color: *Duży wybór gier i akcesoriów - ceny od 49 zł.!*

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA KONSOL !!!

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (0-48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283

NIKO

XBOX news

■ Rage szykuje na Xboxa Gun Metal, nowy shooter tpp. W Gun Metal gracz zasiądzie za sterami wielkiego mecha, który potrafi przeobrazić się w zwinny samolocik. W sumie to nie wiadomo nic więcej, ale są już pierwsze screeny, które z przyjemnością prezentujemy.

■ Sims to kolejna grupa Segi, która obwieściła swój support dla Xbox. Aktualnie kompletują team programistów, który zająłby się opracowywaniem gier na tę platformę. Warto również wspomnieć, że ludzie z Sims mają w swym dorobku chociażby Get Bass czy Sega Marine Fishing na Dreamcasta.

■ Wiadomo już więcej na temat opracowywanego przez Big Blue Box, grupy koderów pod wodzą Petera Molyneux erpega, zatytuowanego roboczo Project Ego. Idea gry opiera się na pozostawieniu graczom pełnej swobody w rozwijaniu postaci. Każdy bohater będzie miał pewien wpływ na otaczający go świat, zaś wszystko co uczyni pomiędzy 15 a 70 rokiem życia (bo tyle czasu będziemy prowadzić postać), będzie mogło zostać użyte przeciw niemu. Będzie to możliwe dzięki wykorzystaniu twardego dysku konsoli: każde posunięcie gracza będzie bowiem skrupulatnie zapisywane w postaci pliku, który gra w razie potrzeby będzie mogła wykorzystać.

■ Peyton Manning, sławny na cały świat zawodnik futbolu amerykańskiego najprawdopodobniej będzie firmował swoim nazwiskiem zbliżające się NFL Fever na Xboxa. Czujecie te ciarki na plecach?

■ Przedstawiciel Tecmo wypowiedział się na temat gier, które z ich stajni zmierzają wprost na Xboxa. Jedną z nich jest Ninja Gaiden, która ma wykorzystywać fragmenty doskonałego kodu z Dead or Alive 3. Mowa tu między innymi o systemie sterowania, oraz o przepięknych modelach postaci, których próbkę dały nam już dwie poprzednie części DOA.

■ THQ otworzyło nową stronę poświęconą tylko i wyłącznie grze The New Legends, jednej z najciekawszych pozycji zapowiedzianych na Xboxa. Wszystkim wyglądającym za konsolą Gatesa, gorąco polecamy jego lekturę.
Adres: http://www.thq.com

■ Zaszłe małe zmiany w genialnie zapowiadającym się racerze Project Gotham, o którym pisaliśmy kilka numerów temu. Otóż uwzględniając głosy graczy, autorzy zdecydowali się umozliwić im doszczętne rozwalenie każdego z pojazdów jakie będzie można poprowadzić w grze. Łał. Ktoś ma ochotę rozbić Ferrari?

■ Kilka miesięcy temu pomiędzy Microsoftem a maleńką, kalifornijską spółką Xbox Technologies wynikł spór w kwestii nazwy konsoli. Fakt - firemka powstała na długo przed tym, jak Bill postanowił wkroczyć na konsolowe poletko, a jej właściciele węsząc spory pieniądz, weszli na drogę postępowania karnego z Microsoft. Sprawa zakończyła się ugodą z zachowaniem praw do nazwy dla Microsoftu, a prezes wymienionej firemki od dzisiaj pali w piecu dolarami...

Project Ego

Project Gotham

Gun Metal

Nintendorks GCN News

Podczas dorocznego Embedded Processor Forum w San Jose w Kalifornii, laury zebrał Gekko - procesor graficzny Gamecube. Spece z Nintendo usłużnie wyjaśnili, w czym leży jego moc: IBM postawił na jakość, i Gekko znakomicie radzi sobie np. z detekcją kolizji. Drugim atutem jest unikalna możliwość powiększenia przepustowości szyny danych z 1,3GB do 5,2GB/s, dzięki zastosowaniu kompresji.

THQ na rok 2002 zapowiedziało 15 nowych gier dla Gamecube! Oto niektóre z zapowiedzianych tytułów: MX 2003 featuring Ricky Carmichael; WWF Wrestlemania; Jimmy Neutron - Boy Genius; Rugrats; Rocket Power; SpongeBob SquarePants; Tetris Worlds; Scooby Doo.

3DO wzięło się za tworzenie konsolowej adaptacji popularnej na zachodzie kreskówki Cubix: Robots for Everyone. Na Gamecube też będzie.

Perfect Dark Zero, sequel jednej z najlepszych gier na Nintendo 64 ukaże się jesienią przyszłego roku. Jak mówią producenci, prace nad grą trwają już od sierpnia 2000, i cały czas posuwają się pełną parą.

To nie koniec wiadomości z Rare. Bohaterka gry, Joanna Dark zostanie już niebawem przeniesiona również na ekrany kin i telewizorów. W telewizji show przybierze formę serialu, i będzie emitowany od jesieni 2002 roku. Szykuje sę również pełnometrażowy film, lecz szczegóły nie są na razie znane.

Koei przygotowuje grę na Gamecube. Póki co bez żadnych detali, ale liczymy na więcej konkretnych informacji po tegorocznych targach Space World w Japonii.

Oto kolejne trzy pewniaki na listopad: SSX Tricky od Electronic Arts, Crazy Taxi od Acclaim oraz Resident Evil 0 firmy Capcom. Najciekawiej prezentuje się sequel "dechy" z PS2, który ma dostarczyć masę nowych torów, tricków i postaci, oraz dopaloną na maxa grafikę.

Phantasy Star Online ver. 2 ma zadebiutować na GCN już w grudniu. Niestety, prawdopodobnie gracze posiadający Gamecube nie będą mogli grać z posiadaczami Dreamcastów.

Oficjalnie już wiadomo, że to Leftfield jest developerem który przygotowuje sequel znakomitego snowboardu z N64, 1080 Snowboarding 2. Gamecube dostanie również swoją wersję Bombermana, prosto od Hudson Interactive.

Raczej na pewno nie ujrzymy Dead or Alive 3 na Gamecube. Przedstawiciele Tecmo z całym przekonaniem twierdzą, że Xbox jest jedyną platformą zdolną pociągnąć grę z tak szczegółową i skomplikowaną grafiką.

Sega wspólnie z Nintendo i Microsoftem prowadzi rozmowy dotyczące tworzenia gier, które byłyby kompatybilne w sieci. Sega planuje również utworzyć globalną sieć, do której mogliby wchodzić posiadacze wszystkich typów konsol.

KOBRA

SKLEP - WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz swój zestaw

PlayStation PS One

Konsole dostarczamy gratis w 48 godzin

PSX 1 joypad	469 zł
PSX 2 joypady	489 zł
PSX joypad + memory	489 zł
PSX Dual Shock	519 zł
PlayStation 2 - promocja	1699 zł
Dreamcast	549 zł

SERWIS PlayStation

W pełnym zakresie

NAPRAWA I MODERNIZACJA KONSOL PSX i PS2

Naprawimy każdą konsolę lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA ul. Pomorska 11 84-232 Rumia

tel/fax (058) 679-51-01, 0501-537-881

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ (TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

SONYPLAYSTATION2

GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

NINTENDO 64

GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY COLOR

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER NA KONSOLE :

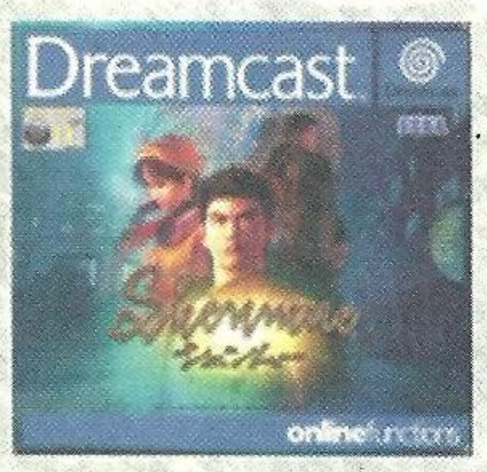
PLAYSTATION 2
DREAMCAST
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
(SNES – tylko gry używane)

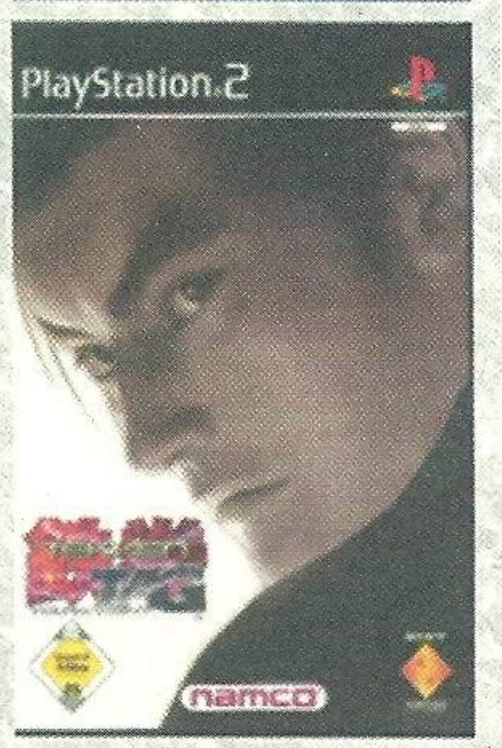
ZAPRASZAMY

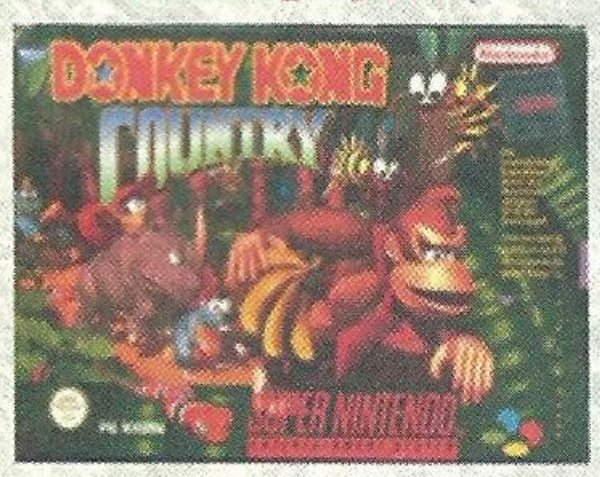
tel. (095) 758 69 49
godz. 11.00 – 16.00

www.hobbyt.home.pl

69–100 Słubice
ul.Żwirki i Wigury 4/5







ŚWIAT GIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesorii

ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: 0 (22) 814-27-66
http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919
0501-196-694
swiatgier@alpha.pl

IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII I USA

Capcom vs SNK Pro

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom

Kolejną propozycją Capcom dla japońskich posiadaczy Dreamcasta jest CAPCOM vs SNK PRO. Gra różni się od swojej poprzedniczki bez członu PRO w tytule dosłownie kilkoma szczegółami, tak więc przeznaczona jest głównie dla hardcore'owców i zbieraczy.
Jakie to szczegóły? Są dwie nowe postacie, kilka dodatkowych aren, nie działająca poza Japonią możliwość wejścia na stronę WWW gry i pościągania sobie różnych bajerków i... To właściwie wszystko. Acha - wszystkie sekrety, które były poukrywane w CvsSNK są teraz dostępne od razu.
Dwie nowe postacie to Dan Hibiki i Jope Higashi. Dana znają wszyscy - jest to maskotka gier Capcom i parodia postaci SNK z czasów, gdy obie firmy rywalizowały jeszcze w salonach gier. Postacie są narysowane w tym samym klimacie co reszta i ogólnie doskonale komponują się z grą. Ciosy Dana są praktycznie identyczne jak w serii Alpha (ma Dragon Punch, wali fireballem z rąk i skacze z potrójnym kopniakiem do przodu). Joe posługuje się swoim klasycznym zestawem trzech ciosów z długaśnej serii KING OF FIGHTERS.
Cztery nowe areny są bardzo stylowe i przywodzą na myśl gry SNK. Na jednej obserwujemy w tle ogromne posągi, a na innej wojownicy trzepią się w górach, na tle pięknej mgły otulającej spokojną wioskę.
Gra najprawdopodobniej nie wyjdzie poza Japonię, choć Capcom różne cuda już wyczyniał. No i nie różni się wiele od swojego pierwowzoru. **[Gulash]**

Death Crimson OX

Platforma: Dreamcast
Producent: Asmik

Kiedy kupowałem pistolety do gry HOUSE OF THE DEAD 2 wydawało mi, się że na DC będzie mnóstwo gier do których się przydadzą. Niestety zawiodłem się i pieniądze, które wydałem nie przełożyły się na przyjemność płynącą ze strzelania. O ile się nie mylę w sumie pojawiła się tylko jedna, całkowicie nowa gra (nie wliczam VIRTUA COP 2), w której można było sobie postrzelać. DEATH CRIMSON OX jest więc trzecią taką grą i na dokładkę jest zakrzaczona, więc nie ma możliwości rozgryzienia o co w niej chodzi. Ale z drugiej strony patrząc to może i lepiej że nic nie wiadomo o "zawiłościach" fabuły. Wiadomo jak naiwna i banalna była fabuła w HOTD2, jestem niemal pewny że w DCOX jest podobnie. A jak się prezentuje? Niestety, nie jest to szczyt możliwości Dreamcasta. Jest gorzej niż "Domu Martwych 2". Gra jest jednak bardziej dynamiczna, kamera szaleje i akcja jest błyskawiczna. Tyle, że projekty przeciwników są niezbyt udane. Jest też dużo więcej liczonych przerywników, których zadaniem jest popychanie fabuły do przodu. No i przechodzimy do pięty achillesowej wszystkich strzelanek pistoletowych: dźwięku. Nie mam dobrych wieści: jest źle. Kiepska muzyka, dziwny odgłos trafiania w niektóre cele. Dlaczego gdy trafiam w chodzącego szkieletora to słyszę dźwięk tłuczonego szkła? Może to szklany szkielet? Nieważne, udźwiękowienie ssie i tyle. A jak się gra? Nie powiem - przyjemnie, ale nic specjalnego na dłuższą metę. Żywotność tego tytułu jest naprawdę znikoma, jak i każdego innego o podobnej tematyce. Możesz pokusić się o import z Japonii jeżeli naprawdę musisz sobie postrzelać i koniecznie chcesz ponownie załadować pistolet. **[Marcellus]**

The Table Hockey

Platforma: PlayStation
Producent: Break

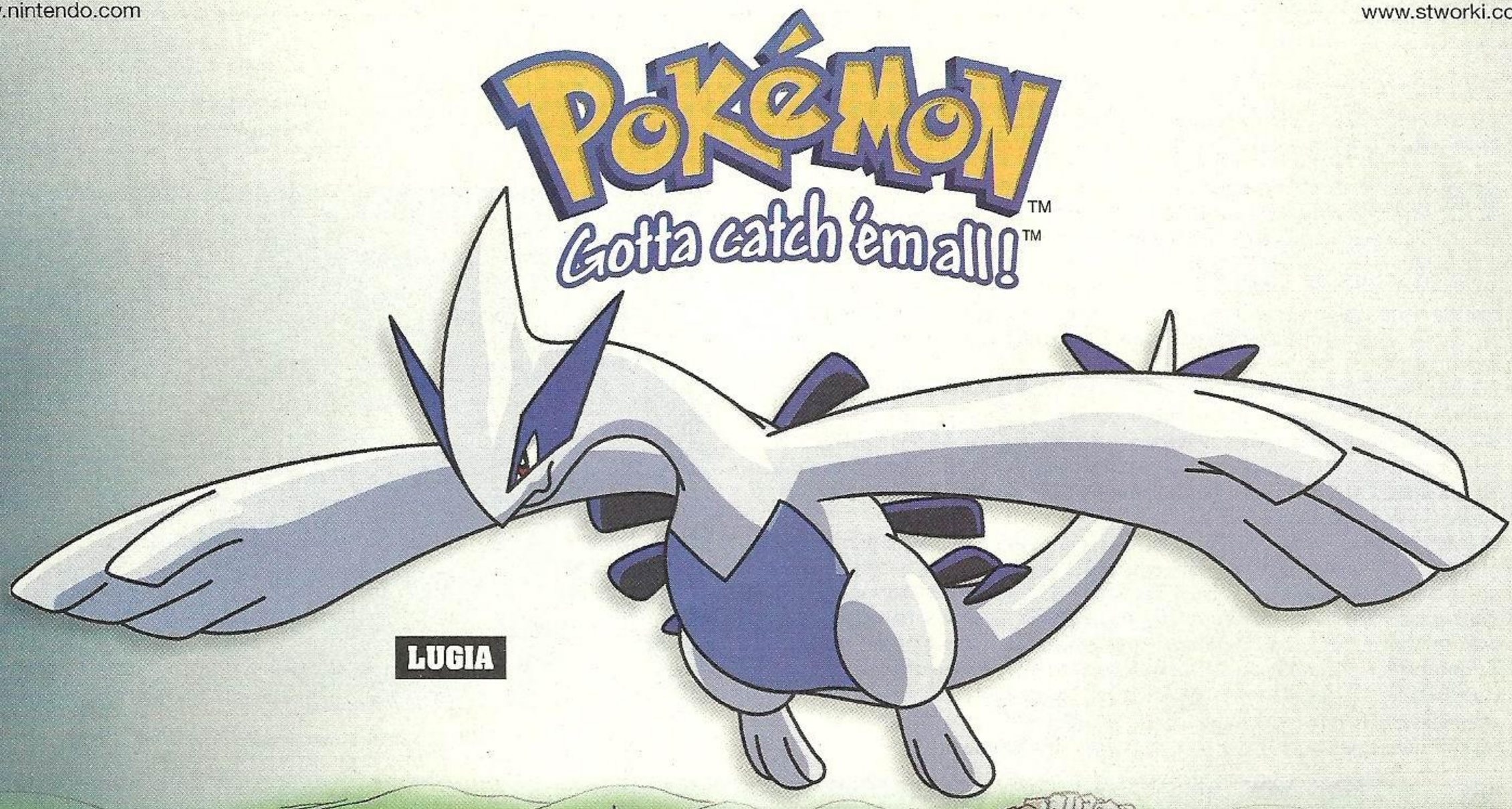
Znów skośnoocy bracia wymyślili grę, którą nikt przy zdrowych zmysłach by się nie zainteresował. Ja zostałem do tego zmuszony i (o dziwo) nie żałuję. Tytuł ten traktuje o hokeju stołowym, o ile tę zabawę można w ten sposób nazwać. Można też nazwać ją cymbergajem. Pewnie spotkaliście się z nią kiedyś. Ja sam widziałem ją nie tak dawno w jednym z centrów rozrywki. Dwóch graczy trzymających w dłoniach okrągłe odbijacze próbuje strzelić sobie bramkę krążkiem. Gra toczy się na stole przypominającym lodowisko hokejowe. W sumie nic specjalnego, a jednak daje sporo radochy. Ale twórcy gry postarali się o urozmaicenie. W grze są dostępne trzy tryby: pierwszy to gra na standardowych zasadach, w drugim po stole przesuwają się różne obiekty, których trafienie daje różnorakie bonusy. Trzeci tryb jest zdecydowanie najfajniejszy. W nim odkrywamy kolejne niezwykłe stoły do gry. Jest ich dziewięć. Mamy więc stół z ruchomymi bramkami lub bocznymi bandami przepuszczającymi krążek, stół okrągły i pięciokątny, kolejny ma kształt half pipe, jest stół z bramkami w każdym narożniku i jeszcze kilka innych. Dzięki temu gra ma trochę dłuższy żywot. Grafika jest bardzo prosta ale w zupełności wystarcza. Za to udźwiękowienie jest po prostu słabe, beznadziejne muzyczki szybko denerwują dlatego lepiej puścić sobie jakąś własną muzę. Tryb dla dwóch graczy jest fajny ale tylko w dwóch pierwszych wariantach, ponieważ gra toczy się na podzielonym ekranie.
Podsumujmy: kolejna "inna" gra wydana w Japonii, która na pierwszy rzut oka jest beznadziejna a po bliższym kontakcie okazuje się być całkiem fajna. Jest za krótka jak na potrzeby samotnego gracza ale multiplayer ratuje ją przed zgniciem na półce. **[Marcellus]**

www.nintendo.com

www.stworki.com.pl

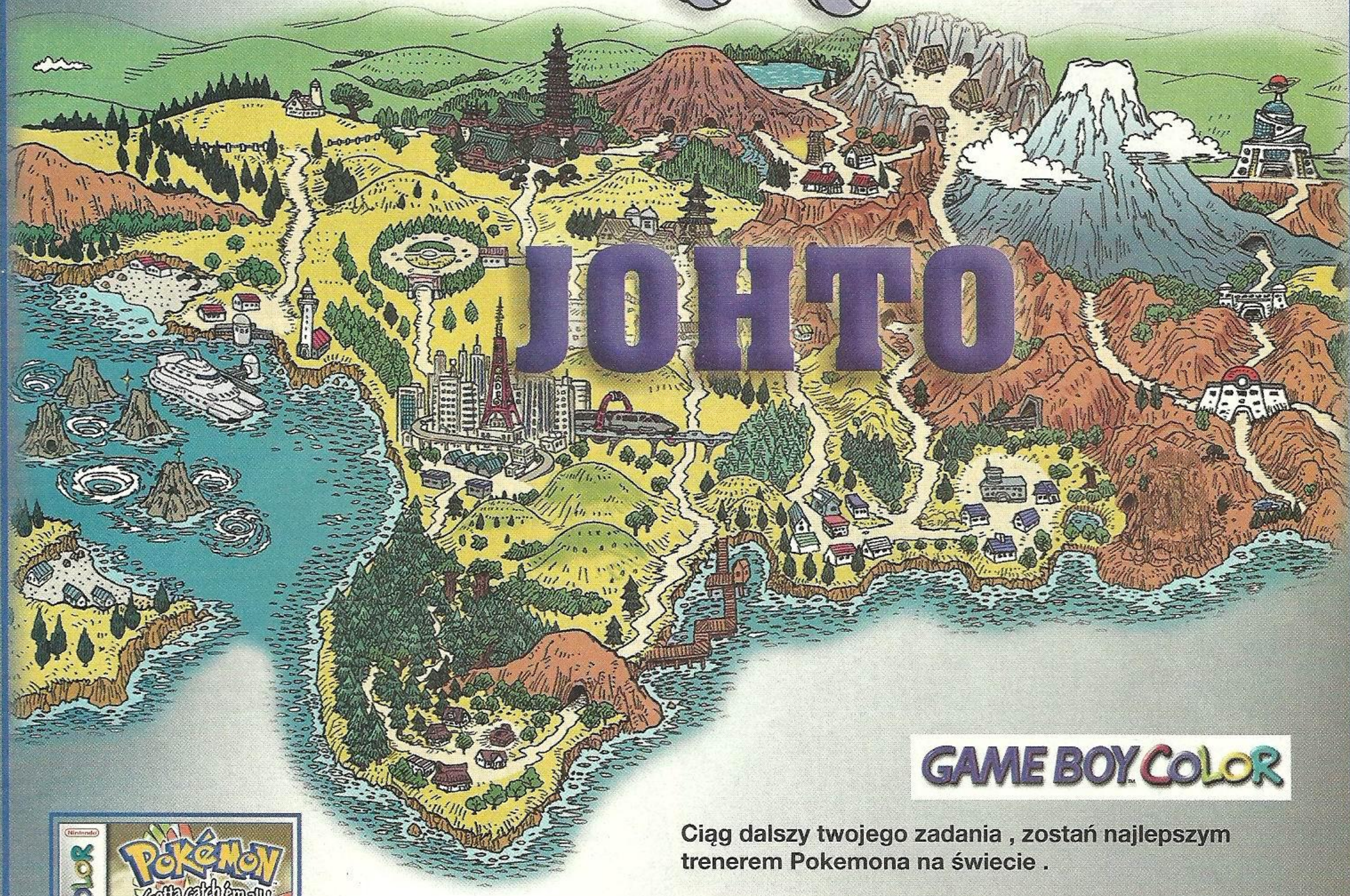
Pokémon™

Gotta catch 'em all!™



LUGIA

JOHTO

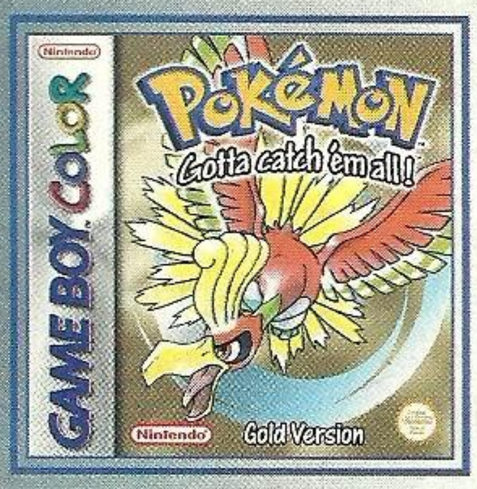


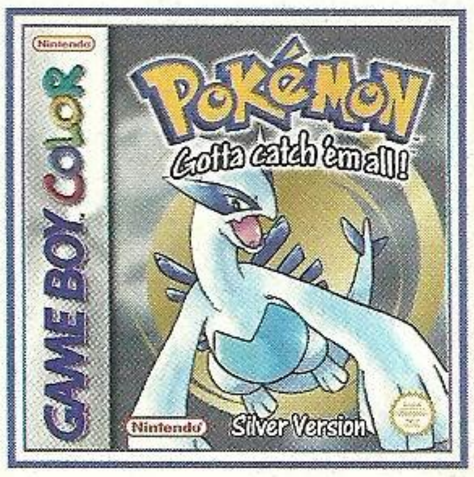
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

GAME BOY COLOR

Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .





Dystrybutorzy:
Lukas Toys Sp.z.o.o.,
PL 53-031 Wroclaw
Optimus S.A.,
PL 33-300 Nowy Sacz

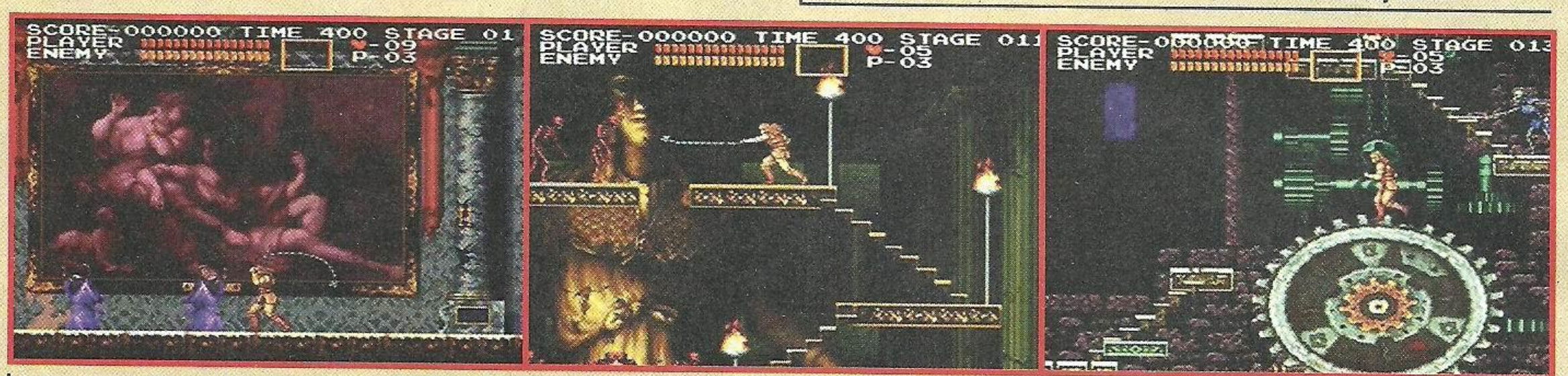
Nintendo®

CASTLEVANIA Chronicles

Platforma: PSX
Producent: Konami

Zasłużona to seria, oj zasłużona. Wielka jednak szkoda, że ostatnio nie pojawiły się żadne jej nowe odsłony, dopracowane na poziomie wymaganym obecnie od gier. Ale patrząc z drugiej strony może to i dobrze, bo wiele odgrzewanych tytułów nie spełniło pokładanych w nich nadziei. Niech za przykład posłuży nam SENSIBLE SOCCER. Kultowa gierka, miodna i zabawna. Do teraz kochana przez rzeszę jej maniaków. No i co się stało? Ano po skonwertowaniu jej na PSX i „ulepszeniu" utraciła wszystkie zalety, a po wydaniu określono ją niewypałem i crapem. Dlatego nie zawsze opłaca się odświeżać stare tytułu.
Zupełnie inaczej jest z przenoszeniem tytułów ze starych automatów lub starszych konsol na nowsze platformy. Te dla wielbicieli oldschool'owego klimatu to prawdziwe rodzynki. I takim właśnie rodzynkiem (nawet w czekoladzie) jest CASTLEVANIA CHRONICLES. Jest to platformówka 2D, w której jak zwykle polujemy na wampiry i ich sługusy. Wszystko jest płaskie, dwuwymiarowe i niezbyt ładne, ale sam wygląd ma tutaj mniejsze znaczenie niż wartości sentymentalno-kolekcjonerskie.
Główny bohater jest uzbrojony w bicz, którym rozprawia się z napotkanymi przeciwnikami. Może też rzucać znalezionymi sztyletami, toporami i innymi przyborami kolesi trudniących się bohaterskim i wojowniczym fachem. Zbiera także różne inne przedmioty - w tym takie, które potrafią rozwalić wszystkich przeciwników na ekranie. Oczywiście na końcu każdego poziomu czeka na naszego wojownika przerrrażający i potężny boss. No i tak w kółko. Trochę to wprawdzie nudne, ale dla fanów nie będzie to żadnym minusem.
Udźwiękowienie też jest w starym stylu - melodyjki i odgłosy walki zostały żywcem przeniesione ze starej wersji i potęgują tylko staroszkolny klimacik. Jak na razie gra pojawiła się tylko w Japonii i raczej tam pozostanie. **[Marcellus]**

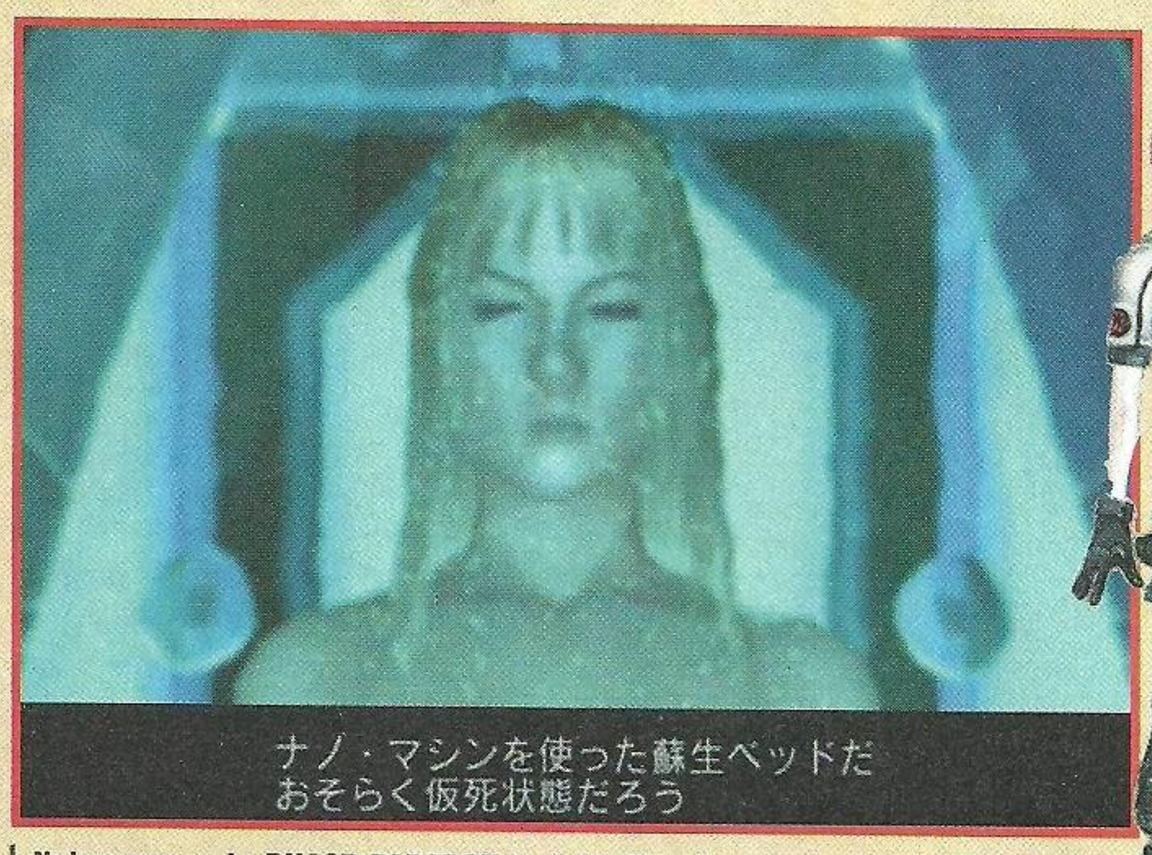
Może i graficznie wygląda na osiem bitów, ale kultowość tej serii...



Jest to pozycja "import friendly" więc nie widzę żadnych przeszkód aby wszyscy, którzy kochają stare gry (i tę serię oczywiście) nie mieli się w nią zaopatrzyć.

Phase PARADOX

Platforma: PlayStation 2
Producent: Sony



Najgorsza wada PHASE PARADOX to fakt, iż animacji nie daje się ominąć.

Strasznie dziwna sprawa. Teoretycznie miał to być w miarę klasyczny survival horror rozgrywający się na pokładzie statku kosmicznego, którego nawiedzają obcy. Wydawałoby się, że taki materiał może doczekać się chociaż godnego wykorzystania. A jednak.
PP nie jest klasycznym survival horrorem. To raczej film interaktywny, w którym co jakiś czas poruszamy się postaciami niczym w rodowitym survivalku, ale głównie oglądamy tylko filmy. Filmy lecą sobie i lecą, aż tu nagle na ekranie pojawia się rząd krzaczków oraz symbol kółka i iksa. Naciśnięcie jednego z tych dwóch przycisków powoduje, że postać na ekranie robi jedno albo drugie.
Przykład - na naszego bohatera idzie opanowany przez obcego profesor. Bo naturalnie obcy przybierają tu postać ludzi i chodzą jak zombiaki. No więc profesor idzie, nasz bohater strwożony stoi naprzeciw z wyciągniętym pistoletem i... Akcja zamiera, a na ekranie pojawia się możliwość dokonania wyboru. Naciśnięcie iksa powoduje, że nasz człowiek nie strzeli, a profesor go dopadnie i skatuje na śmierć. Od razu pojawia się napis Continue i możliwość rozpoczęcia zabawy od wcześniejszego momentu. W przypadku naciśnięcia kółka bohaterski kapitan strzela w przeciwnika. Oczywiście obcy nie byłby obcym gdyby padł po jednym strzale, więc po chwili sytuacja się powtarza, a następnie okazuje się, że amunicja w pistolecie się wyczerpała. Wchodzimy w nowy etap walki.
Oglądamy film, podczas którego nasz człowiek wabi obcego pod rusztowanie, na którym znajduje się wielka beczka. Pojawia się kolejny... **[Banan]**
(W tym momencie tekst się urywa. Jest to ostatnia rzecz którą Banan napisał, zanim został porwany przez strrrasznego potforrra ASa - Gsh)

Przez co często po śmierci oglądamy te same filmy. A śmierć czycha po każdym niemi złym wyborze. Zdecydowanie odradzamy importowanie. Niezrozumiała, a do tego się powtarza.

Nowy magazyn dla fanów GameBoya!

Szukaj w kioskach już w połowie lipca

Recenzujemy wszystkie gry na GameBoya Advance towarzyszące premierze tej konsoli w Europie!

POKEMON GOLD i SILVER - pierwsza część opisu przejścia do megahitu!

Recenzje kilkunastu najnowszych gier na GameBoy Color!

Historia gier z Pokemonami!

Listy, tipsy, nowości i zapowiedzi!

Jedyny magazyn o GameBoyu w Polsce!

TEKKEN 4

txt: Gulash

T4: INTRO

■ W intrze oglądamy scenę, w której Heichahi wrzuca Jina do kratetu. Po chwili pojawia się napis „w 20 lat później". Heniek dowiaduje się o tym, że Kaz przeżył i jest bardzo zły. Kazuya walczy wręcz z całym oddziałem Tekken Forces i pokonuje go. Po chwili przenosimy się do budynku korporacji - Kazuya w otoczeniu mężczyzn w garniturach penetruje biura, aż wreszcie zauważa obserwującą go kamerę. Zabiera pistolet jednemu ze swoich ludzi i niszczy kamerę ze słowami "miałem być martwy, ale mam własne plany!". Heniek obserwuje to na monitorze mamrocząc pod nosem przekleństwa pod adresem syna. Pojawia się logo gry.

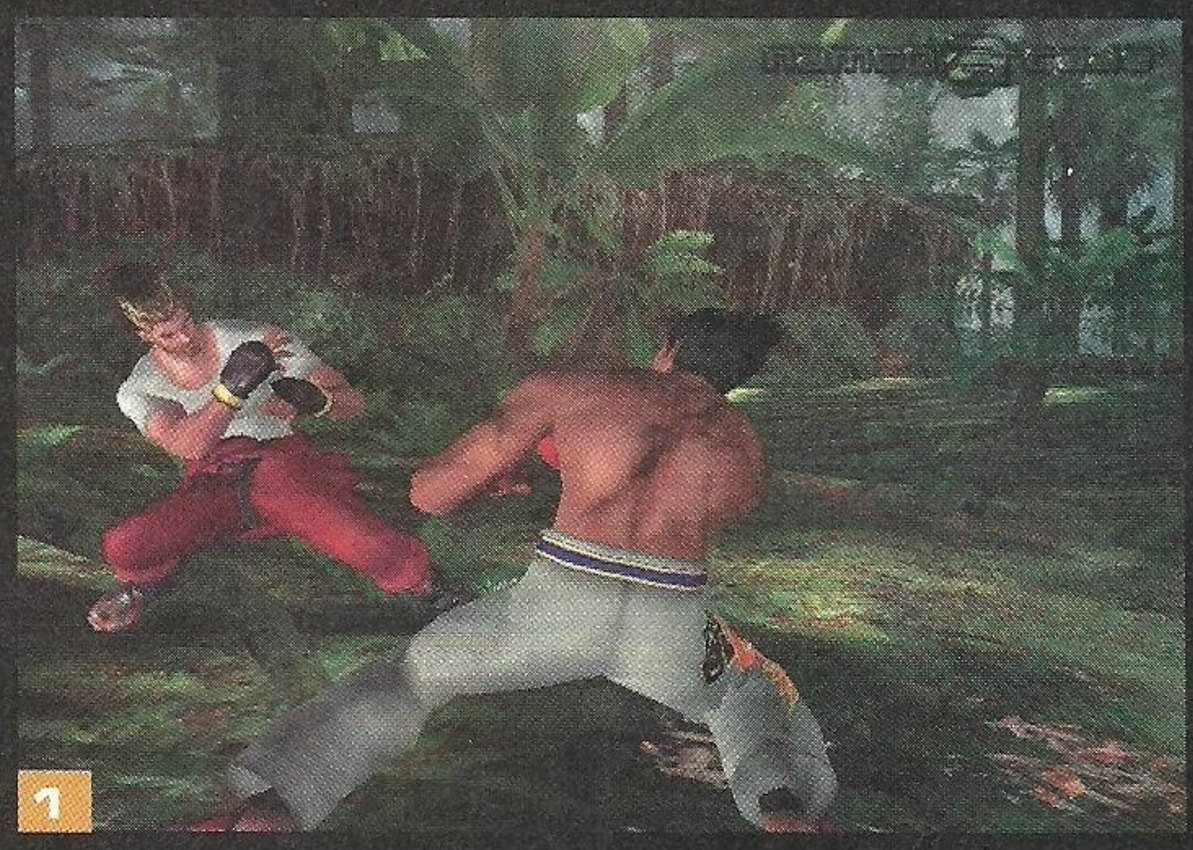
Po licznych zmyłkach i unikach Namco uchyliło wreszcie rąbka tajamnicy. Na specjalnyn pokazie w Tokio firma zaprezentowała pierwszą grywalną wersję jednej z najbardziej oczekiwanych gier - TEKKENA 4!

Fabuła nowego Tekkena jak zwykle koncentruje się na losach patologicznej rodziny Mishimów. Oto co działo się przez dwa lata, które upłynęły od trzeciego Turnieju Żelaznej Pięści...

HISTORIA

Po zakończeniu trzeciego turnieju Heichahiemu nie udało się schwytać True Ogre'a. Starzec pragnął genów potwora, by połączyć je ze swoimi i wyhodować potężną istotę. Naukowcom pracującym dla niego nie udało się jednak skrzyżować komórek seniora rodu Mishima z genami Ogre'a pozyskanymi z próbek skóry.
Po wielu eksperymentach naukowcy Heichachiego doszli do wniosku, że do wykonania udanej krzyżówki potrzebny będzie im jeszcze Diabelski Gen.
Staruch wiedział, że nie znajdzie go w swoim organiźmie. Znał jednak osobę, która miała taki gen...
A był nią Jin Kazama.
Jin jednak został zastrzelony przez Heichahiego po tym, jak pokonał True Ogre'a na końcu trzeciego Turnieju Żelaznej Pięści. Śmiertelnie ranny Jin zmienił się w Devila, rozpostarł skrzydła i odleciał...

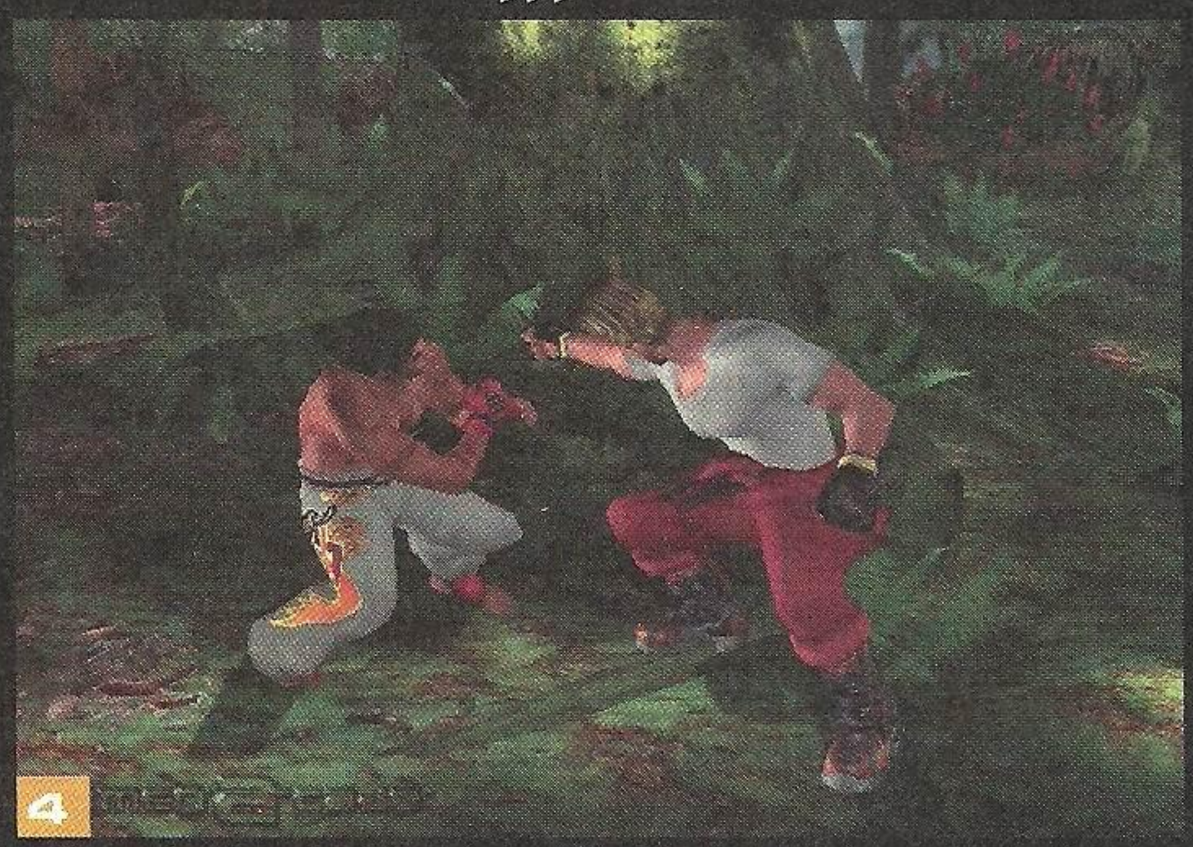
>>>



1

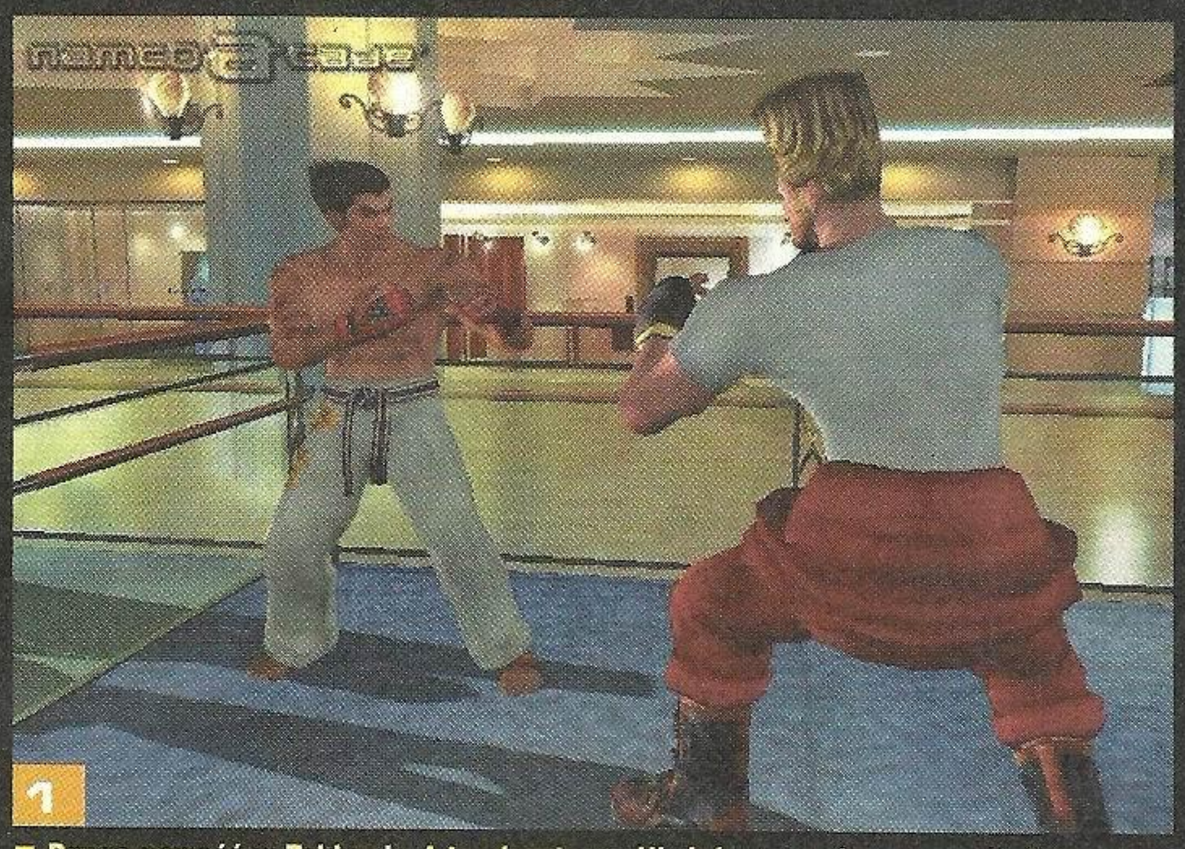
2

3



4

■ Pierwszą zmianą w systemie jest możliwość pełnego ruchu po okręgu. Nie odbywa się to jednak w sposób znany z SOUL CALIBUR - są to raczej uskoki na bok znane z poprzednich części. Mają one być jednak zdecydowanie rozszerzone.



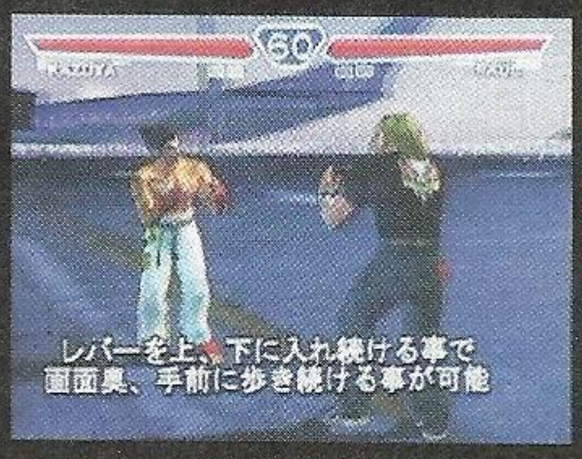
■ Druga nowość w Tekkenie 4 to chwyt umożliwiający zamianę pozycji. Kazuya łapie Paula i przerzuca go na swoje dawne miejsce - teraz może okładać przeciwnika stojącego przy ścianie.

>>> Oddziały Heichahiego bezskutecznie szukały Jina po całym świecie. Któregoś dnia staruch odnalazł dziwne zdjęcia przedstawiające spalone ludzkie ciało. Dziadyga zwrócił szczególną uwagę na plecy truposza, na których zauważył narośla przypominające fragmenty skrzydeł. Hei był pewny, że to zdjęcie Kazuyi. Jego własnego syna, którego cisnął do wulkanu.

Poszukiwania ciała Kazuyi doprowadziły Heihachiego do firmy G Corporation, która odpowiednio wcześniej sklonowała Kazuyę z fragmentów ocalałej tkanki. Naukowcy wyodrębnili też z jego ciała pojedyncze geny, ukrywając je w laboratoriach. Heichachi wysłał tam swoich ludzi; najazd nie udał się jednak do końca. Przebywający w laboratorium Kazuya pozbył się nieproszonych gości. I uciekł.

Heichachi szalał z wściekłości. Tylko jeden pomysł wydaje się być właściwy by złapać syna - kolejny turniej! A główną nagrodą będzie kontrola nad Mishima Zaibatsu, czyli całą korporacją Mishima.

Kazuya wie, że to pułapka. Ale i tak przyjdzie...

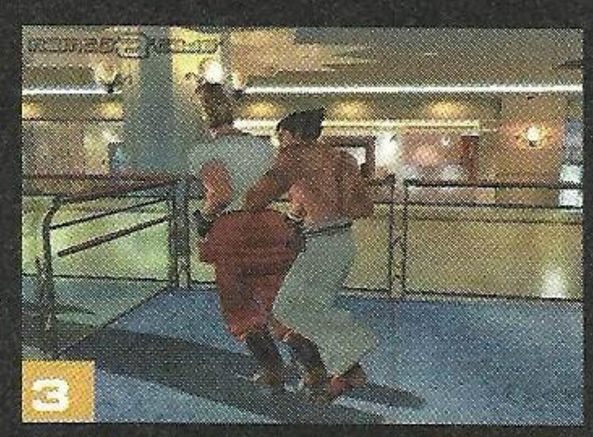


■ Nowa, wstrząsająca fryzura Paula w jego drugim stroju. Jego włosy są... Położone! Sami przyznacie, że wygląda co najmniej dziwnie. Ale spoko - w końcu w wieku 48 lat włosy nie są już tak mocne, jak kiedyś...

CO JEST GRANE

W grze znajdzie się około 20 postaci, z czego znamy już dziesiątkę. W tym trójkę zupełnie nowych - są to Steve Fox (znany wcześniej jako Dean Earwicker, Namco zmieniło mu imię), Christie Monteiro i Craig Marduk (koleś >>>

■ Kazuya efektownie prezentuje się w tym stroju. Jego częścią są ciemna okulary przeciwsłoneczne. Ciekawe, czy po kilku strzałach spadają mu z głowy?



■ [Z lewej] Piękna plansza, w której zawodnicy brodzą po kostki w wodzie [Z prawej] Marshall Law w pełnej gotowości bojowej!

>>> wygląda trochę jak... Wrestler Goldberg). Pozostała siódemka to; Kazuya, Hwoarang, Yoshimitsu, Paul, Law, Xiaoyu oraz King. W kolejnej dziesiątce na pewno nie zabraknie Heńka (w końcu by zdobyć Mishima Zaibatsu trzeba pokonać także i jego), ale o innych zawodnikach na razie nie wiemy nic. Może Lei, Nina, Michelle, Jack... Na pewno część z nich pojawi się w czwartej odsłonie turnieju. Co ciekawe - niektóre postacie rozmawiają ze sobą przed walkami (!?), wymieniają kąśliwe uwagi i obrażają przeciwników.

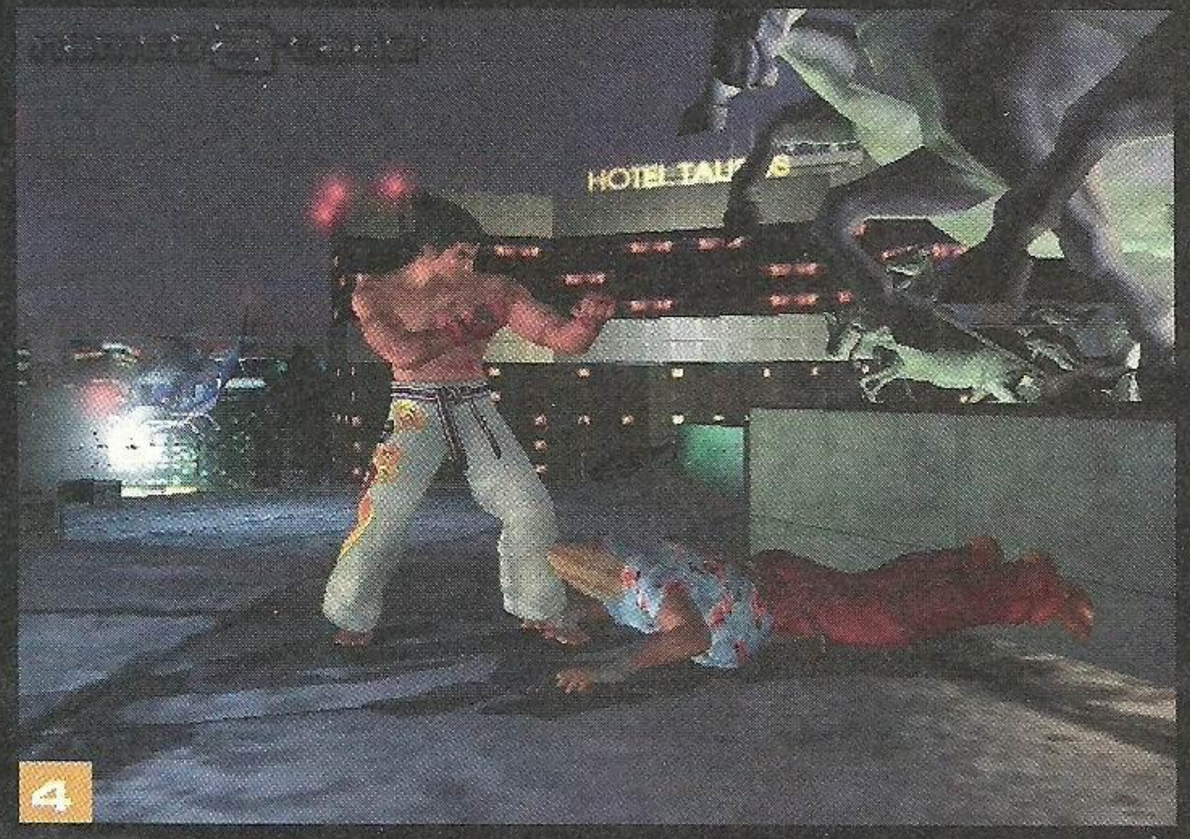
Oto kilka zasłyszanych informacji o postaciach:
- Steve Fox, jak na boksera przystało dysponuje niewielkim garniturem kopniaków, a jego styl bazuje przede wszystkim na szybkich uderzeniach pięściami. Steve robi także właściwe bokserom uniki.
- Drugi strój Kinga to elegancka koszula z krawatem i spodnie w kancik, zapaśnik w tygrysiej masce ma także sporo ciosów Armor Kinga
- Hwoarang ma mnóstwo ciosów Baeka
- Panowie z rodziny Mishima (Kaz, Hei) są osłabieni - część ich ciosów nie ma już takiej siły, jak dotychczas

Nastąpiły istotne zmiany w systemie walki. Przede wszystkim areny, na których toczą się pojedynki są teraz realistyczne, ograniczone ścianami i innymi obiektami - tak jak to ma miejsce w serii VF. Koniec z ciągnącymi się w nieskończoność płaszczyznami. Teraz można zagnać przeciwnika w róg, wyprowadzić efektowną kombinację, przykleić go solidną serią do ściany, a na końcu zaś jeszcze skopać leżącego. Nie wiadomo jednak, czy będą specyficzne ciosy możliwe do wykonania tylko przy ścianach. Stawiamy, że tak.
Niektóre z plansz są rozległe, inne ciasne. Przynajmniej tyczy się to sześciu aren, które zaprezentowane zostały w testowej wersji. Były to: podziemny parking, lotnisko, dach budynku, centrum handlowe, laboratorium i dżungla. Dwie kolejne areny (Shinjuku - dzielnica Tokio oraz plaża) zostały pokazane także na filmach lecących na ekranach prezentujących migawki z gry w akcji. Część z aren nie była jeszcze dokończona - na przykład w podziemnym parkingu znajdzie się kilkudziesięciu widzów. Być może autorzy zdecydują się - wzorem serii DOA - dołączyć kilka wielopoziomowych aren, ale są to na razie spekulacje. Mówią za to otwarcie, iż część obiektów znajdujących się na arenach może być zniszczona podczas walki.
Drugą nowością jest rozbudowany sidestepping, czyli możliwość obchodzenia przeciwnika przy pomocy uników.

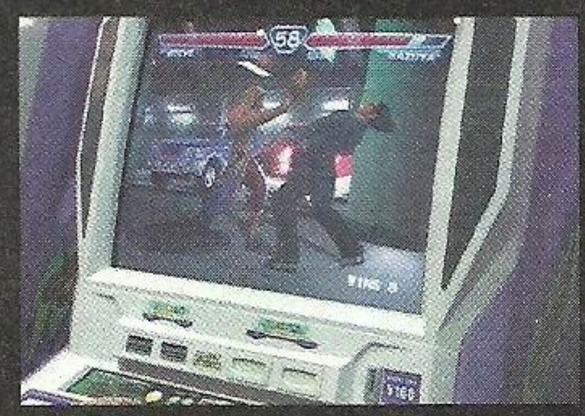
2

3

1


4

■ Kolejnym nowym elementem w TEKKEN 4 się ściany. W tej sekwencji obrazków, na której Kazuya masaruje Steve'a wyraźnie widać jaki wpływ ma otoczenie na zadawanie ciosów. Postać boksera zostaje dosłownie wprasowana, a potem pada...



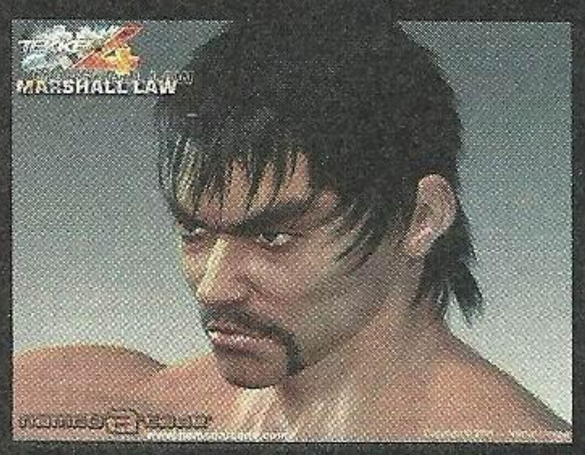
■ [Na górze] Steve i Kazuya walczą w podziemnym parkingu [Na dole] Bardzo zazdrościmy temu panu...

STEVE FOX wiek: 21

Steve jest bokserem. W swej rodzinnej Anglii zdobył pas mistrzowski wagi średniej. Jako mistrz miał praktycznie wszystko, oprócz jednego: swojej przeszłości. Nie zna swoich prawdziwych rodziców. Pasmo zwycięstw przerwało wmieszanie się mafii w jego karierę: przed jedną z walk mafiozi kazali bokserowi podłożyć się przeciwnikowi. Setve odmówił i wygrał walkę. Uciekł do USA, lecz mafia cały czas deptała mu po piętach.
Steve zrozumiał, że nie uda mu się uciec przez bandytami i postanowił przestać się ukrywać. Z odkrytą przyłbicą przystępuje do Turnieju Żelaznej Pięści.

KING wiek: 30

Armor King został zabity. King uronił niejedną łzę na grobie swego nauczyciela i mentora. Pozbierał się i stwierdził, że najlepszym rozwiązaniem będzie zemsta. Ponieważ jednak wojownik, który tak bezlitośnie rozprawił się z Armor Kingiem siedział właśnie w więzieniu, King musiał uciec się do podstępnych sztuczek. Za pieniądze zarobione w turniejach wrestlingowych King zaaranżował wykupienie więźnia, którego następnie wysłał samolotem na Turniej Żelaznej Pięści. King sam przystępuje do Turnieju w nadziei, iż uda mu się ukrócić żywot Craiga Marduka.



MARSHALL LAW wiek: 48

Starszy z Lawów był dobrze prosperującym biznesmenem. Prowadził własne dojo, a także sieć restauracji Marshall China z pysznym orientalnym jedzonkiem. Niestety, nagle stało się coś złego i Marshall zbankrutował.
Nie mogąc sobie poradzić z ogarniającą go depresją Law spędzał dni w pijackim ciągu. Pewnego ranka otrzymał jednak zaproszenie na turniej. Postanowił pozbierać się, przez miesiąc intensywnie ćwiczył w dojo by z powrotem dojść do formy.
Dla Marshalla zwycięstwo w turnieju to gra o wszystko - pieniądze i sława to rzeczy, których potrzebuje.

LING XIAOYU wiek: 18

Pilna uczennica w szkole Mishima High School. Zarówno jej zajęcia, jak i ćwiczenia w dojo sponsoruje Mishima Zaibatsu. Brakuje jej jednak motywacji do dalszej pracy...
Pewnego dnia Ling otrzymała tajemniczy e-mail informujący ją o złych intencjach Heichahiego. Ling myśli, że to jej stary przyjaciel Jin (który zaginął po poprzednim turnieju) ostrzega ją przez knowaniami okrutnego starucha.
Gdy tylko usłyszała o kolejnym Turnieju Żelaznej Pięści, natychmiast zgłosiła chęć przystąpienia do niego - ma nadzieję na spotkanie Jina i poznanie prawdy o Mishima Zaibatsu.

HWOARANG wiek: 21

Hwo nie dba o kasę, nie dba o sławę, nie dba o nic. Po ostatnim turnieju wstąpił do koreańskiej armii, gdzie działał w jednostce do zadań specjalnych. Kilka misji wypełnił wzorowo. Niestety, problemy z dyscypliną i niechęć do słuchania przełożonych nie pozwoliły mu zakosztować więcej wojskowego życia. Zapragnął powrotu do świata ulicznych walk, a przede wszystkim dokończenia pojedynku z Jinem Kazamą. A gdy usłyszał o nowym turnieju Żelaznej Pięści, cichutko wyślizgnął się z koszarów i udał na miejsce z zamiarem pokonania wszystkich Mishimów...

PAUL PHOENIX wiek: 48

Paul był niepokonanym mistrzem w trzecim Turnieju Żelaznej Pięści. Rozgromił Ogre'a i wrócił do domu. Niestety - nie przewidział, że Ogre przybierze swoją prawdziwą formę - True Ogre i że turniej będzie kontynuowany po jego odjeździe. Paul przechwalał się popadając w coraz większy samozachwyt. Stopniowo przyjaciele zaczęli się od niego odwracać, a dojo świeciło pustkami...
Pewnego dnia Paul odnalazł w gazecie informację o czwartym turnieju Żelaznej Pięści. Płonąc z podniecenia nie może zmarnować takiej szansy - raz na zawsze chce pokazać kto jest najlepszy...

KAZUYA MISHIMA wiek: 49

Dwadzieścia lat temu Heichahi pokonał swego syna Kazuyę i wrzucił go do wnętrza wulkanu. Tajemnicza firma G Corporation przywróciła go do życia przez klonowanie. Kazuya wraz z grupą naukowców przyglądał się przez długi czas genom Diabła (Devila), które odnalazł w swoim własnym organiźmie. Marzenia Kazuyi to pełna kontrola nad tymi genami, transformacja i zniszczenie Mishima Zaibatsu.
Oddziały Heichahiego zaatakowały firmę G Corporation i ukradły dane gromadzone przez Kazuyę. Po raz kolejny wystawiony przez ojca Kaz dołącza do zawodników, choć wie, że ten turniej to pułapka...

YOSHIMITSU wiek: ?

Jako przywódca humanitarnej organizacji Manji Yoshi pomaga politycznym uchodźcom na całym świecie dając im żywność, ubrania i pieniądze. Niestety - organizacji wiedzie się coraz gorzej, brakuje funduszy i zaangażowania ze strony ludzi.
Gdy Yoshimitsu usłyszał o kolejnym Turnieju Żelaznej Pięści, w jego głowie pojawiła się wizja połączenia Manji z Mishima Zaibatsu. Chce wziąć udział w turnieju by pokonać Heichahiego i przejąć kontrolę nad obiema organizacjami (bądź dogadać się z sukcesorami starego Mishimy).
Yoshi ma... Skrzydła. Jak ważka.

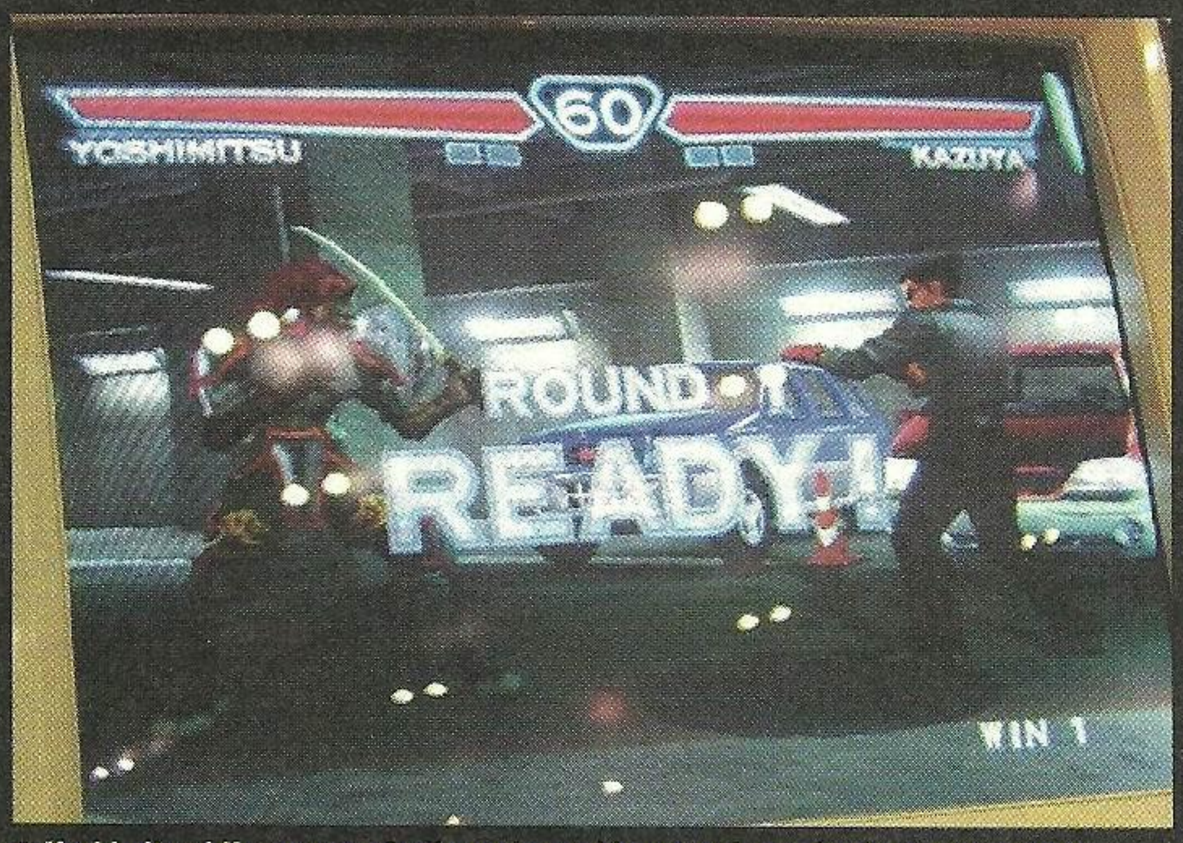
■ Oto ekran wyboru postaci w wersji Beta, którą prezentowano na tym pokazie. Przede wszystkim widać, że w pełnej grze znajdzie się 20 postaci (lub 19, jedno miejsce może być przeznaczone na „random select" czyli wybór losowy). Z nowych postaci dostepny był na razie tylko Steve Fox. Możemy sie domyślić, że Christie i Craig znajdą sięna górze - nad Yoshimistu i Kingiem.

CRAIG MARDUK wiek: 28

Przez cztery lata niepokonany na profesjonalnym ringu, Marduk jest mistrzem sztuki walki Vale Tudo. Niestety, jego kariera załamała się po skandalu, który wywołał. Rozpętał bójkę w barze, w której zabił człowieka.
Craig został skazany na 10 lat więzienia. Dwa lata później Marduk został zwolniony za sprawą tajemniczego dobroczyńcy. Craig orzymał kopertę, a w niej bilet na samolot i artykuł o Turnieju Żelaznej Pięści. Marduk nie wie, że to King szuka zemsty - człowiekiem, którego zabił w barze był Armor King...

CHRISTIE MONTEIRO wiek: 19

Christy jest wnuczką mistrza Capoeiry - tego samego, który uczył Eddy'ego Gordo podczas jego pobytu w więzieniu. Wtedy też Eddy przysiągł mistrzowi, że po wyjściu nauczy dziewczynę tej sztuki walki. Po trzecim Turnieju Żelaznej Pięści Eddy dotrzymał słowa - w dwa lata zrobił z dziewczyny znakomitego wojownika.
Niedługo potem Eddy zniknął ze słowami "Muszę odnaleźć morderców mego ojca i zemścić się!" na ustach. Nie wraca już bardzo długo...
Christie zdecydowała się na uczestnictwo w Turnieju Żelaznej Pięści w poszukiwaniu Eddy'ego.



■ Yoshimitsu i Kazuya za chwilę padną sobie w ramiona. Spójrzcie na fryzurę Yoshiego. Ciekawe skąd graficy z Namco czerpią inwencję?

>>> Ta opcja towarzyszy serii już od jakiegoś czasu, teraz jednak została wzbogacona - możliwe będzie zrobienie pełnego kółka dookoła przeciwnika. Na pewno wpłynie to na samą walkę, doda jej sporo taktycznych elementów.

■ Tak wygląda lotnisko - jedna z aren. Na fotkach oczywiście Paul vs Hwoarang oraz Law vs Yoshimitsu.

Trzecią i ostatnią nowością w systemie walk o której wiemy jest zmiana pozycji. Możemy złapać przeciwnika i przy pomocy odpowiedniej kombinacji (kierunek + LP + LK) zmusić go do zamiany miejsca z naszym zawodnikiem. Będzie to prawdopodobnie najlepsza kontra na przyparcie do muru; zręczny gracz wykorzysta chwilę nieuwagi przeciwnika by wyrwać się z opresji i samemu postawić w roli oprawcy i kata tłukącego głową przeciwnika o ścianę.

Pod względem oprawy graficznej naoczni świadkowie są zgodni: gra wygląda niemal identycznie, jak TEKKEN TAG TOURNAMENT. Na pewno zobaczymy kilka nowych szczegółów, z pewnością także postaciom przybędzie nieco detali - nie spodziewajcie się jednak wielkiego skoku jakościowego. Choć trochę bajerów widać na pierwszych, nienajlepszych screenach - na przykład wodę, w której zawodnicy brodzą. Na obrazku wygląda doskonale, zobaczymy jednak jak to będzie w akcji.

Kiedy TEKKEN 4 pojawi się w naszych domach? Magazyn operatorów automatów REPLAY podaje, iż gra w wersji automatowej w Japonii pojawi się już podczas wakacji, możliwe że nawet już w lipcu. Natomiast jeśli chodzi o konwersję na PlayStation 2, Namco nie powiedziało jeszcze nic w tej kwestii. Nieoficjalnie mówi się jednak o marcu 2002.

Będziemy trzymać rękę na pulsie i informować was na bieżąco gdy tylko pojawią się choćby strzępy informacji.

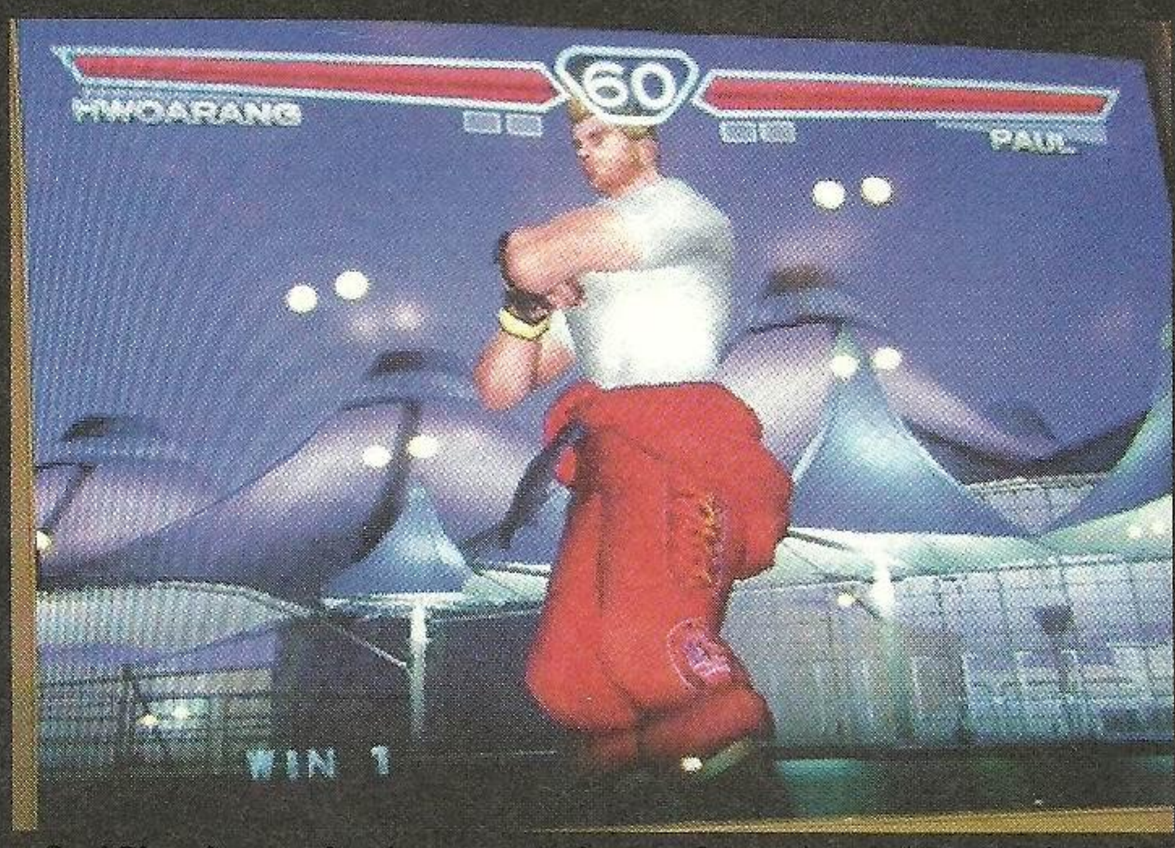
PS: Imprezę Namco odwiedzili także chłopcy z AM2 z Yu Suzukim na czele. Ciekawe, czy jest choć cień szansy na TEKKEN vs VF w pełnym 3D... Może teraz, kiedy obie gry ukażą się na jednej platformie... ■

■ [Góra] Ekran wyboru postaci [Dół] Zwycięskie pozycje Kazuyi oraz Ling Xiaoyu

■ Kazuya kontra Steve Fox w pojedynku na dachu wieżowca. Zauważcie oszklony fragment dachu. A gdyby tak finisher wywalający przeciwnika w dół...

■ Trzeba przyznać, że postacie są rzeczywiście coraz bardziej realistyczyne. Oczywiście z wyjątkiem cyborga Yoshi'ego. No i pewnie niedźwiedzia.

■ Japońskie automaty nie mają dwóch gałek - tam każdy musi mieć trochę miejsca i spokój. Automaty są zlinkowane; każdy gracz ma więc swój ekran oraz sporo luzu.



■ Paul Phoenix w swoim pierwszym stroju - zsuniętym kimonie i z postawionymi włosami. Dużo ciekawsze wydaje się nam drugie ubranko Pawła - czarna koszulka (ciekawe, czy ma napis Black Rider) i położone włosy. Niesamowite.

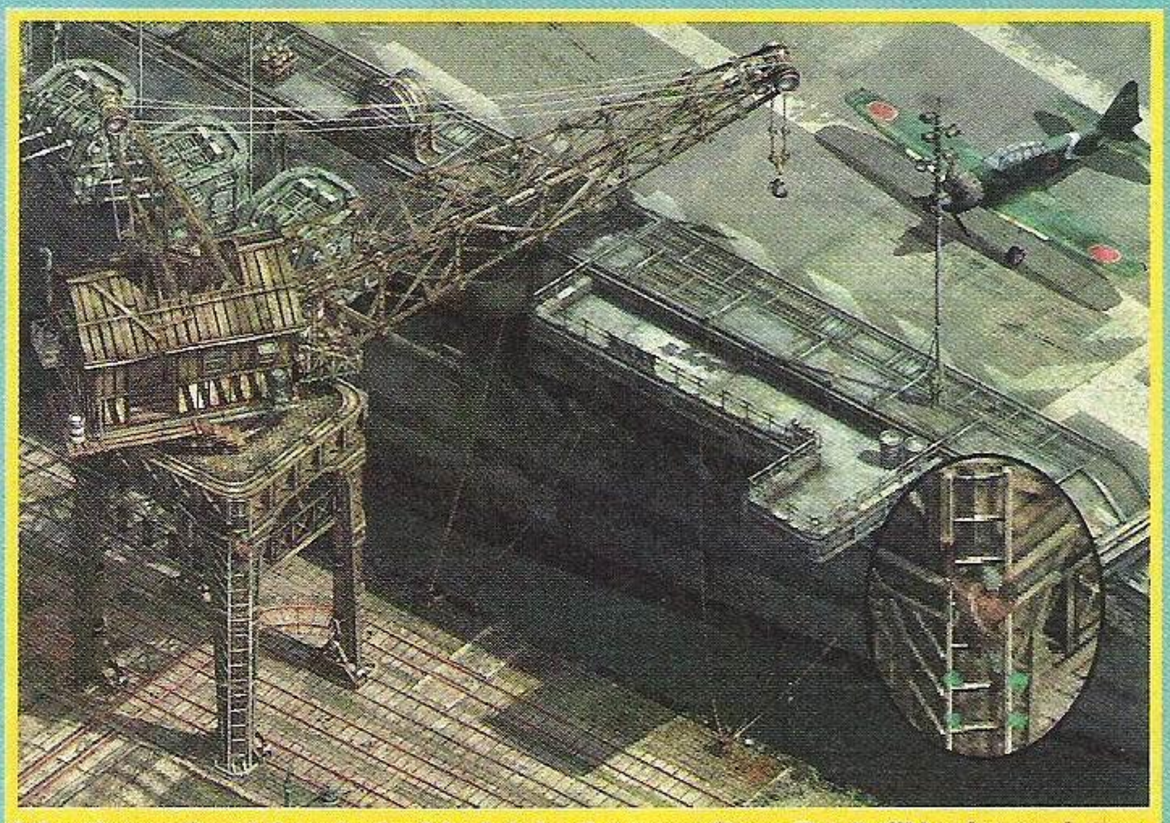
Większość chłopców myśli o zostaniu zawodowym żołnierzem. Któż bowiem nie chciałby poczuć w rękach mocy zdolnej rozbić w drobne kawałeczki stalowy pancerz? Na całe szczęście wiekszość z nich zostaje potem kimś zupełnie innym, co wydatnie przyczynia się do ograniczania liczby konfliktów zbrojnych. Jeśli jednak pomimo upływu lat nadal czujecie na widok broni dziwne ciarki na plecach, radzimy spojrzeć na ...

txt: Vandal

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

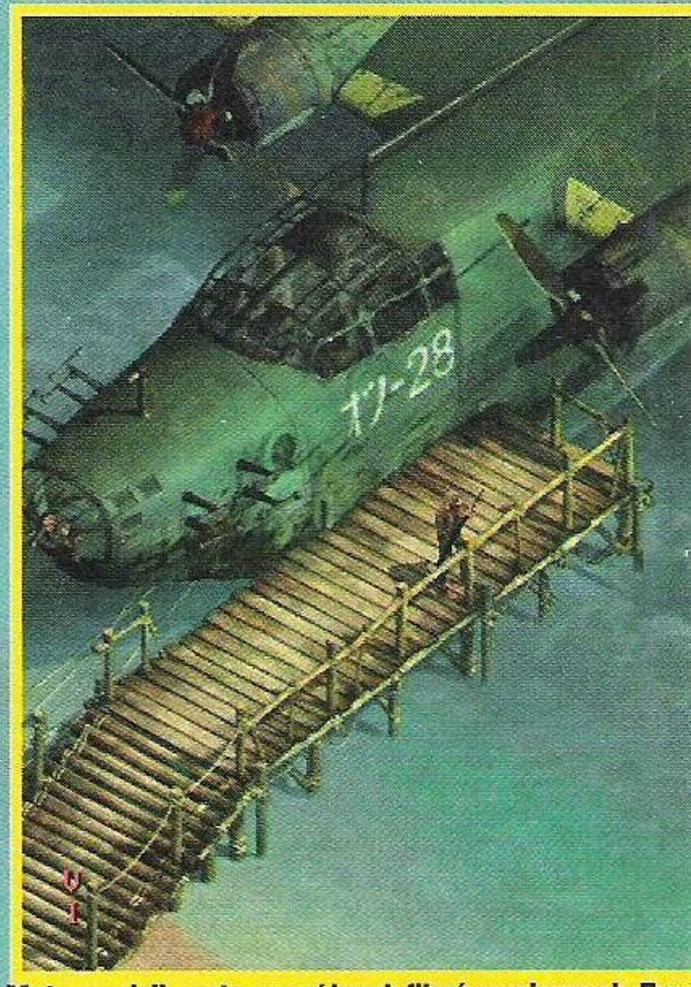
Należałoby chyba zacząć od krótkiej notki genealogicznej, która nie obytych z pecetami graczy wprowadzi w świat pierwszego wjazdu Komandosów na domowe konsole. COMMANDOS to seria, która daje graczom niepowtarzalną okazję wcielenia się w członka jednej z elitarnych wojskowych grup specjalnych.
Podczas drugiej wojny światowej eklipy takie służyły do rozwiązywania sytuacji pozornie nie do rozwiązania. Zamachy, terroryzm, tajne operacje. Słowam - komando.
Stworzona przez Pyro Studios seria w sprytny sposób łączy w sobie elementy strzelanki, skradanki i strategii. Zasiadający przed nią miłośnik wojskowości musi także wykazać się umiejętnościami w prowadzeniu wielu zupełnie różnych postaci. A wszystko to w otoczeniu pięknej grafiki. Niebawem COMMANDOS 2 ukaże się na DC i PS2 - przyjrzyjmy się więc, co nowego proponują graczom autorzy.
Najbardziej widoczną zmianą jest sposób przedstawienia akcji. Wprawdzie izometryczny widok pozostał, lecz tym razem prerenderowane tła ustąpiły miejsca terenom generowanym w czasie rzeczywistym. Jest to duży krok naprzód, bowiem w oczywisty sposób rozwiązuje problemy ze znikaniem postaci za nieprzejrzystymi fragmentami otoczenia. Teraz miast rzucać padem o ścianę, wystarczy tylko wcisnąć odpowiedni przycisk, a konsola usłużnie obróci mapę o 90 stopni odsłaniając istotny dla gracza kawałek terenu.

Wprawdzie pełna swoboda w operowaniu kamerą dostępna jest dopiero w zamkniętych pomieszczeniach, jednak 4 widoki, jakich można użyć w polu w zupełności wystarczą dla średnio zaawansowanego taktyka.
W tym miejscu należałoby wspomnieć o wyglądzie map, które z tak wielką ochotą będziemy obracać. Otóż są piękne, niesamowicie szczegółowe i tak realistyczne... Śmiało możemy powiedzieć, że jest to najlepiej wyglądająca gra pseudo-strategiczna, jaką było nam dane obejrzeć na konsolach. Pod względem dopieszczenia grafiki wersja na Dreamcasta ustępuje jednak tej na PS2, która ma odrobinkę więcej detali i ładniejsze tekstury.
Same zaś mapki występują w wielkiej różnorodności. Gra toczy się bowiem w czterech regionach świata, z których każdy posiada swoją niepowtarzalną oprawę. I tak: walcząc w południowo-wschodniej Azji ujrzymy piękno tajlandzkich świątyń i wschodów słońca u wybrzeży Japonii, a wykonując operacje na południowym Pacyfiku zachwycą nas skaliste wysepki Filipin i gąszcz lasów deszczowych na Borneo. W Europie zaś odwiedzimy znajome kąty zwiedzając stare miasteczka we Francji, niejeden raz zazgrzytamy też zębami pośród śniegów srogiej, rosyjskiej zimy.
"A kim będziemy zabijać w tak pięknych okolicznościach przyrody?" - zapytacie. Postaci jest o trzy więcej niż w poprzednich częściach, tak więc na rozkazy gracza czeka siedmiu wyszkolonych komandosów, jedna komandoska... i pies. Tak, tak, w końcu pojawił się konkurent dla naszego Szarika. Zwierzak zwie się Whiskey (wyjątkowo brytyjskie imię) i jest dumnym przedstawicielem rasy bullterrier. Pies-komandos to dosyć znaczące novum, które warte jest szerszego omówienia. Otóż pełni



Już w pierwszej części gry środowiska były bardzo szczegółowe. Te z dwójki są jeszcze lepsze.

Jak na załączonym obrazku widać, misje będą odbywały się także dnia i nocy. Reflektor punktowy wskazuje wtedy bohatera.



Motywy misji wzęte są z różnych filmów wojennych. Ten

on rolę szybkiej poczty kurierskiej na polu walki. Każdy komandos zaopatrzony jest w gwizdek wydający dźwięki szłyszalne tylko dla Whiskey'a. Jeśli więc któryś z naszych ludzi ma kłopoty np. z amunicją, ładujemy naboje do psiego plecaka i gwiżdżemy zagrożonym żołnierzem na pieska, który w te pędy leci do niego z torbą pocisków. Ponieważ wrogowie uznają okoliczną faunę za neutralną, możemy bez trudu przenosić broń lub wiadomości tuż pod ich nosem nie wyrządzając psiakowi żadnej krzywdy.

Poza Whiskey'em w skład drużyny wchodzą: dowódca (członek zielonych beretów), kierowca, saper, dwóch szpiegów, złodziej, snajper i spec od działania na wodzie. Każdy z nich operuje szerokim wachlarzem ruchów. Komandosi bez problemu zawisną na rękach za oknem, czy przeprawią się przez rzekę na pozrywanych kablach wysokiego napięcia. Wszyscy jednak mają też swoje własne, specyficzne umiejętności. Kierowca potrafi odpalić każdy pojazd występujący w grze, marine zna się jak nikt na nurkowaniu i podwodnych operacjach, szpiedzy natomiast potrafią bezgłośnie zabijać, dogadać się w wiekszości języków czy podsłuchać plany nieprzyjaciół.

Oczywiście i tak najlepszy jest snajper, który potrafi zdjąć wroga rezydującego na drugim końcu miasteczka, a nawet zabić osobę stojącą przy oknie w sąsiednim budynku.

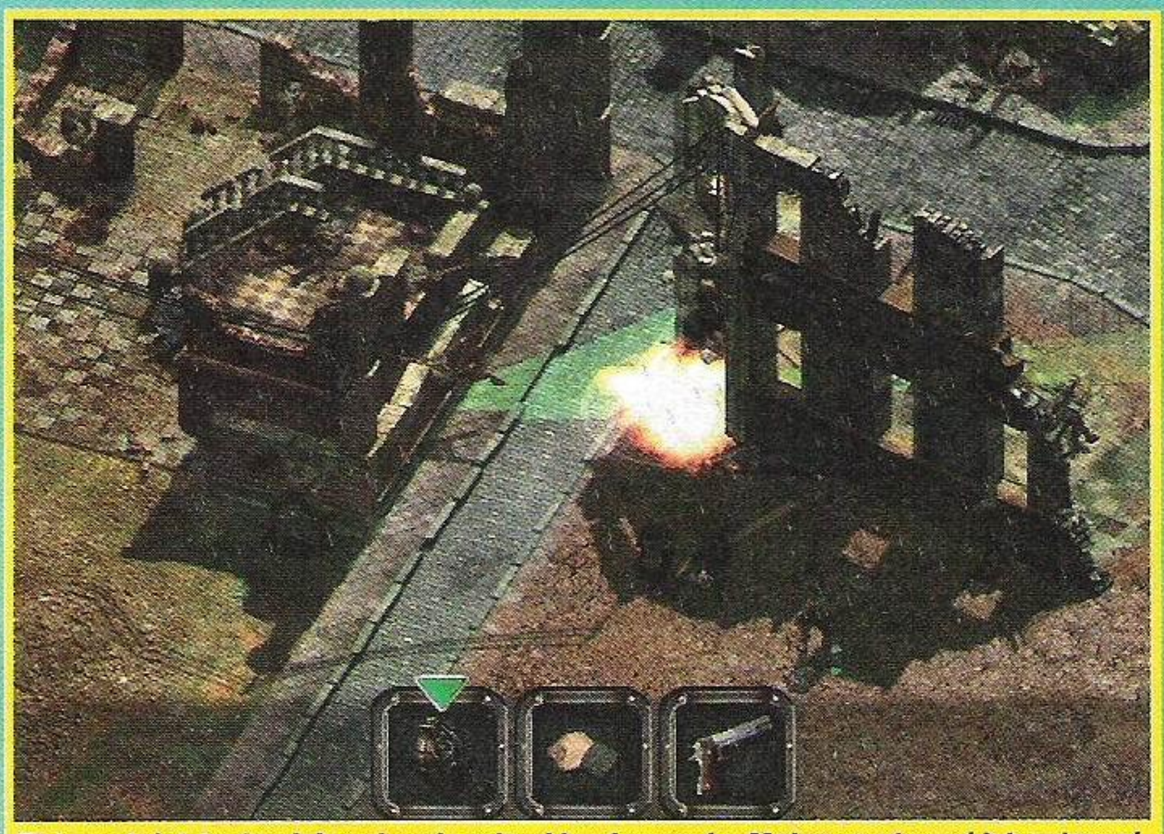
Pomimo, iż każdy z komandosów dysponuje swoją unikalną specjalnością, w ograniczonym zakresie jest ona dostępna również dla reszty drużyny. Tak więc każdy (z wyjątkiem psa) potrafi jeździć dżipem, lecz aby uruchomić czołg należy skorzysytać już z pomocy kierowcy. Każdy potrafi zdjąć mundur z trupa, lecz tylko Natasha potrafi zrobić to nie zabijając go (i kto mówił że wojna to same przykrości?). Nową postacią jest również złodziej, który potrafi zwędzić absolutnie wszystko nie pozostając zauważonym przez wroga, a ponadto posiada umiejętność wchodzenia do budynków przez okna. Dzieki temu może otwierać od wewnątrz drzwi zamknięte dotychczas dla reszty składu.

Kluczem do powodzenia każdej z operacji jest współpraca poszczególnych członków drużyny. Wykorzystując umiejętności naszych żołnierzy z łatwością można wyszykować zasadzkę na nieprzyjaciół czy zaplanować własną akcję. Brawa dla autorów należą się właśnie za pozostawienie swobody w doborze środków, jakimi gracz może rozwiązać dany problem. Należy tu wspomnieć o kolejnej nowości, jakią są wojska sprzymierzone z naszym oddziałem. W krytycznej sytuacji można wykorzystać kilku dodatkowych ludzi, którzy chętnie wezmą udział w dowodzonej przez gracza misji.

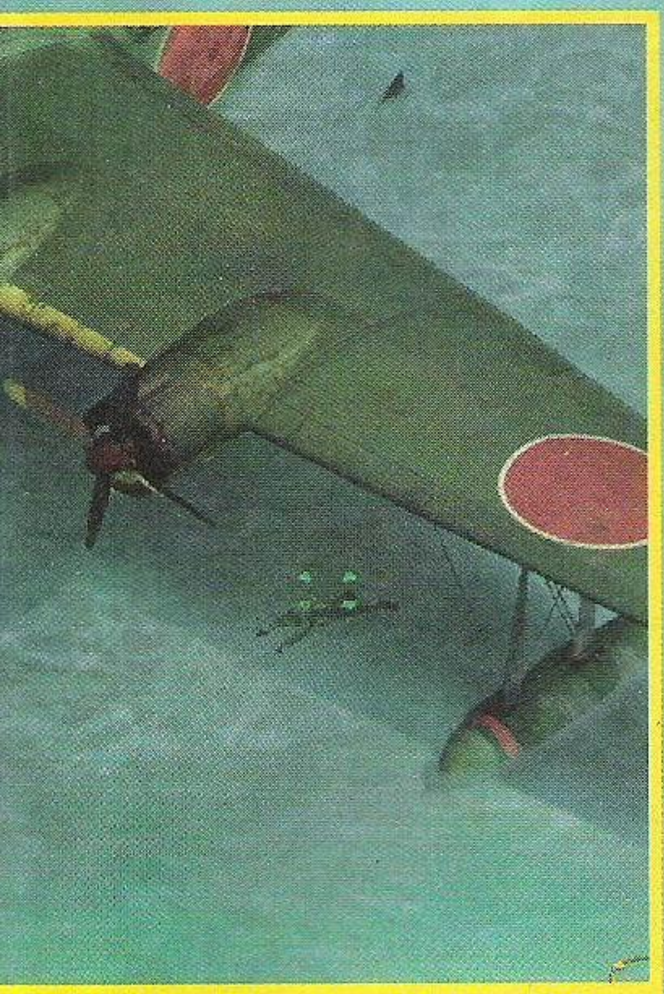
Misje zaś są długie i rozbudowane. Wprawdzie momentami aż nadto czerpią z filmowych wzorców - bez trudu rozpoznacie „Tylko dla Orłów" czy „Działa Navarony" - lecz wymuszają odrobinę taktycznego myślenia. Przykładem niech służy operacja zdobycia silnie strzeżonego, ufortyfikowanego przyczółka wroga. Problem z podejściem na bliższą odległość? Wystarczy wykorzystać snajpera, który z bezpiecznego dystansu narobi trochę zamieszania. Teraz wykorzystując panikę nieprzyjaciół, zaczajony w pobliskich szuwarach saper wykonuje mocny zamach... i wiązka granatów ląduje w samym środku wrogiego obozu. Takie przykłady współpracy można mnożyć, i zapewniam, że znajdziecie ich tu mnówstwo. Nowością są zadania podwodne, w których gracz będzie mógł sprawdzić się penetrując zatopione wraki i zalane pomieszczenia. Bardzo fajnie prezentuje się również wskaźnik natężenia hałasu jaki wydaje kierowana przez gracza postać przy poruszaniu się. Gdy przekroczy on dozwolony poziom nieprzyjaciel mógł nas usłyszeć i prawdopodobnie niebawem zjawi się zwarta grupa adwersarzy.

Zarówno wersja na PS2, jak i na DC, nie różnią się od siebie pod względem zawartości. Dreamcast dostanie COMMANDOS 2 już na wakacje, a posiadacze konsol PlayStation 2 będą mogli kupić grę dopiero na jesieni. W dalszym ciągu nie wiadomo jak (i czy w ogóle) zostaną wykorzystane możliwości sieciowe DC. Ciekawostką jest natomiast, że gra zostanie wydana najpierw w wersji PAL, a dopiero później skonwertowana na system NTSC.

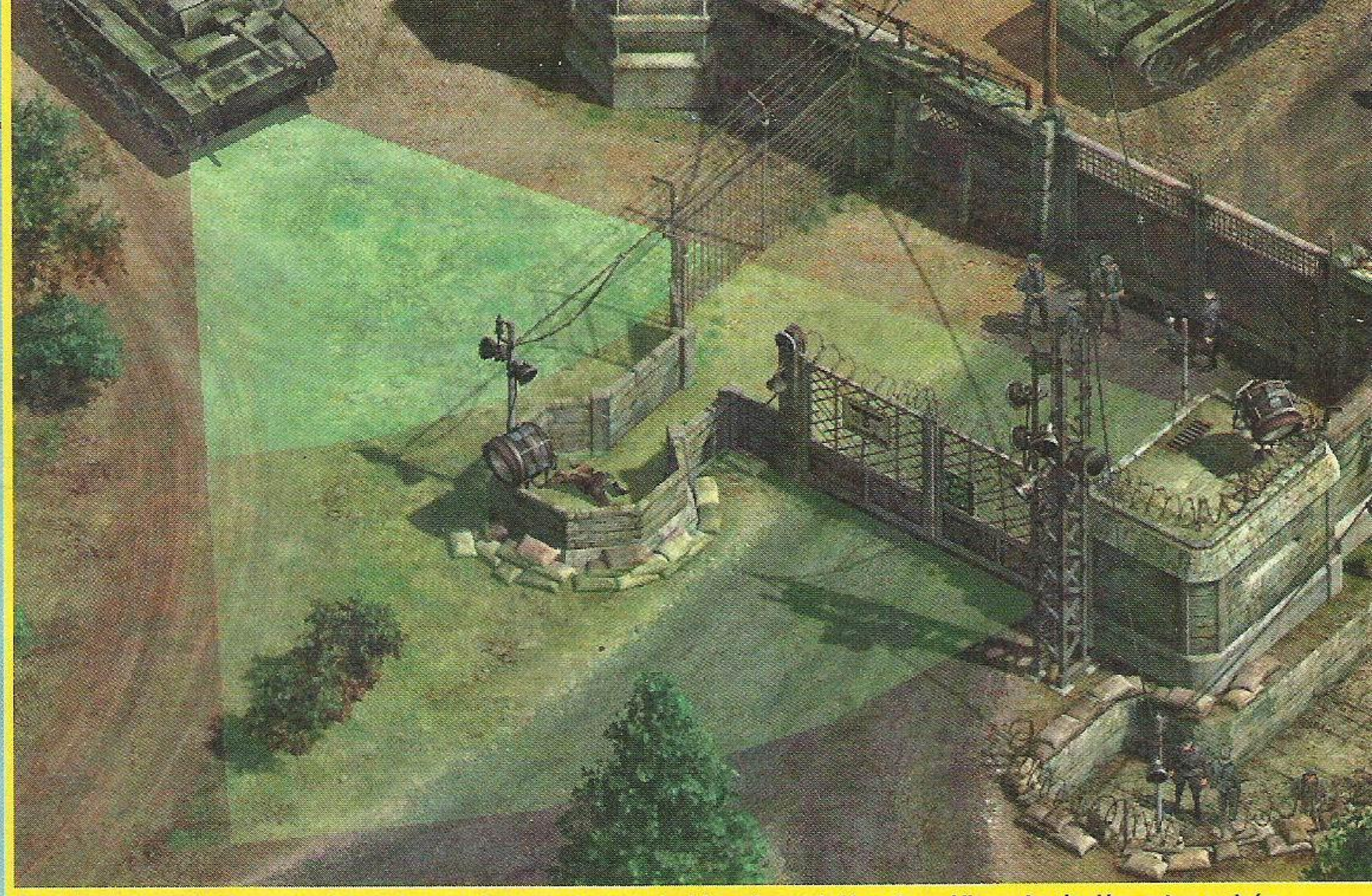
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE zapowiada się na kawał solidnego RTS'a z elementami akcji i podchodów. Żywy temat, doskonała oprawa i rozbudowana rozgrywka bez cienia wątpliwości dostarczą każdemu miłośnikowi militariów wiele godzin zabawy.



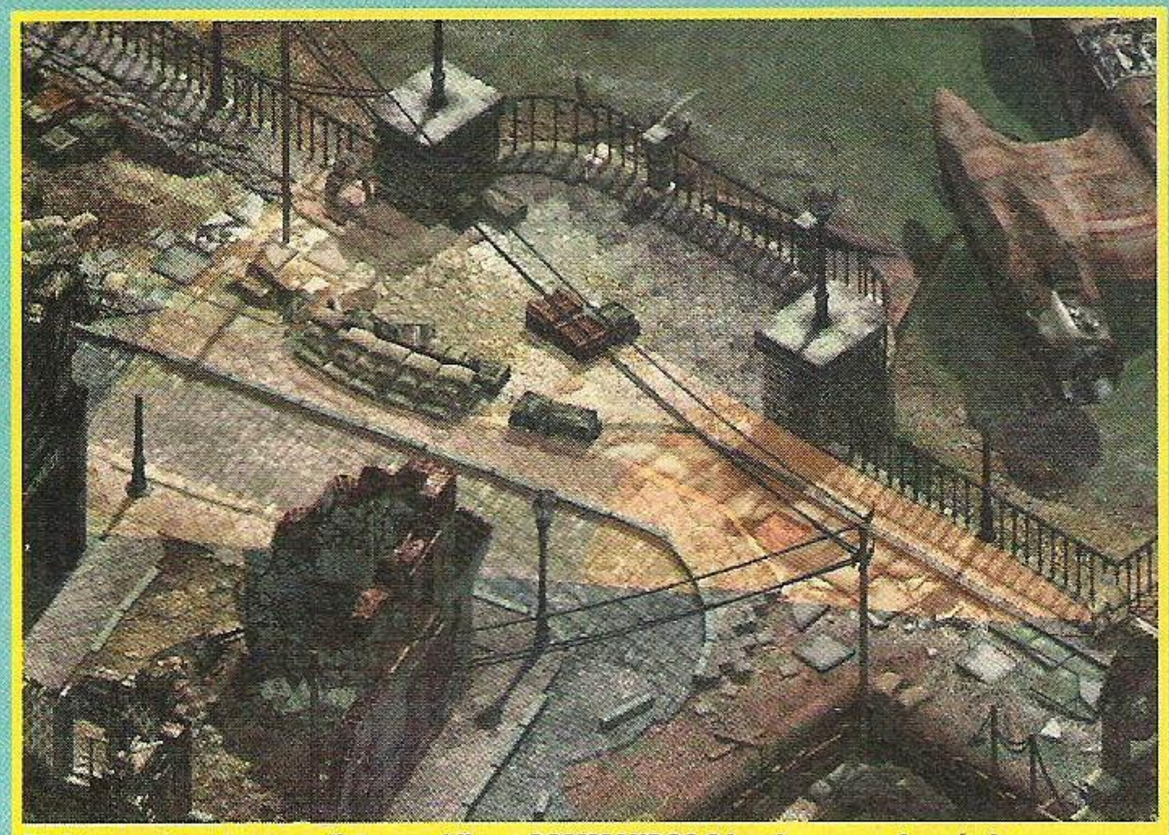
Zielony stożek tradycyjnie wskazuje pole widzenia wrogów. Można go włączać lub wyłączać.



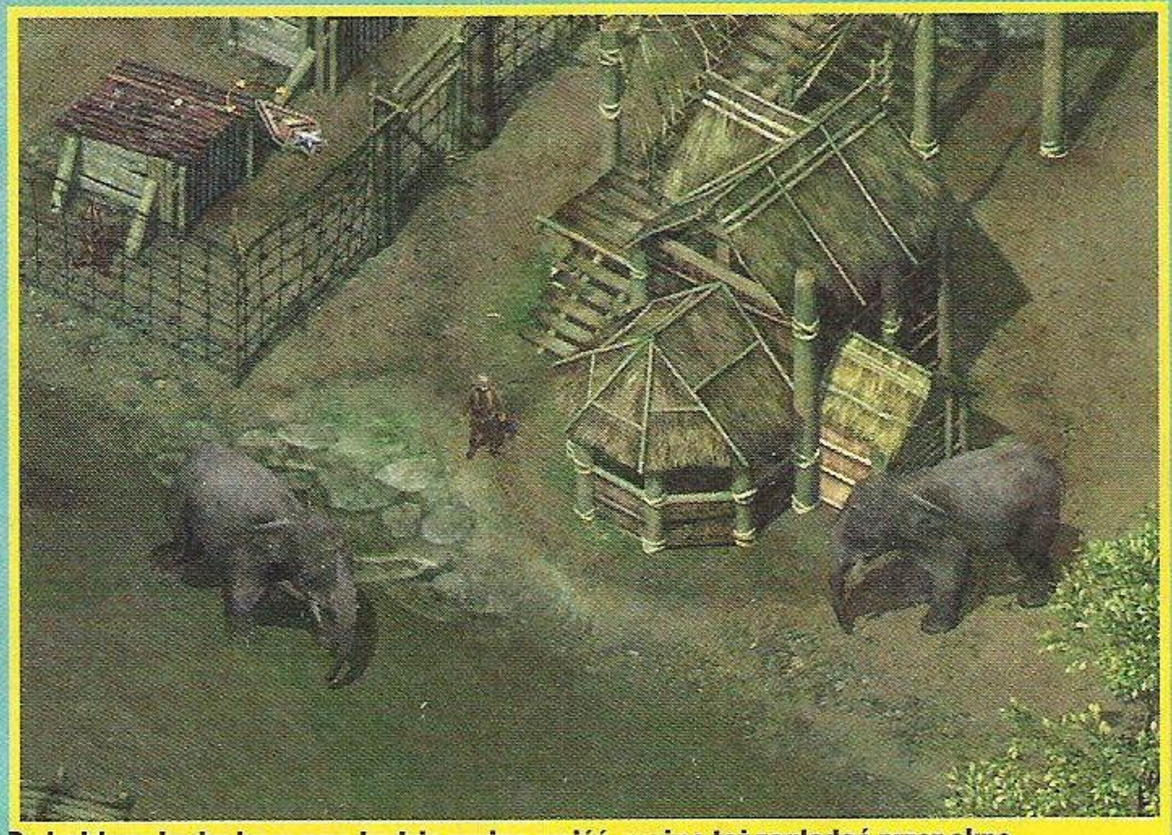
dr jest z "Dużego zielonego samolotu w wodzie".



Oprócz przemierzania róznorodnych terenów na dwóch nogach, w grze będzie można zasiąść za sterami licznych pojazdów - w tym czołgów.



Wojenny, niemal fotorealistyczny klimat COMMANDOS 2 bardzo nam odpowiada.



Do każdego budynku w grze będzie można wejść, można też zaglądać przez okno.

NASI LUDZIE czyli z niemiecka DIE MENSCHEN DEN GROSSEN MUT (und Hitler kaputt!)

Oto członkowie Twojej drużyny. Każdy z nich posiada zespół unikalnych cech i umiejętności. W kolejności od lewej strony stoją :

Samuel Brooklyn
Pochodzi z USA. Wielokrotnie karany za napady z bronią w ręku, uciekł do Anglii aby uniknąć ponownego osadzenia w więzieniu. W komando robi za szofera - potrafi naprawić i uruchomić każdy pojazd mechaniczny, jak również posługiwać się wszystkimi rodzajami broni. Nie cieszy się zaufaniem kolegów z drużyny.

Sir Francis T. Woolridge, a.k.a. "Duke"
Pochodzi z Sheffield w Anglii, członek szanowanej i bogatej rodziny. Strzelec wyborowy, odznaczony za zabicie pojedynczym strzałem niemieckiego komendanta w Narviku, z odległości ponad jednego kilometra. Zimny, wyrachowany i spokojny, nie poddaje sie presji panującej na polu walki.

Paul Toledo
Wychował się w paryskim sierocińcu, z którego uciekł w wieku 10 lat aby przystąpić do gangu nieletnich złodziejaszków. Do 1939 roku łączna wartość dokonanych przez niego rabunków i przemytów wyniosła 140 milionów franków. Aresztowany i skazany 1940 roku na 15 lat ciężkiego więzienia, uciekł podczas niemieckiego nalotu, gdy kilka z bomb trafiło w zakład karny. Potrafi ukraść dosłownie wszystko, jest szybki i zwinny, porusza się bezgłośnie. Broni używa tylko gdy zagraża mu niebezpieczenstwo.

Jack "Butcher" O'Hara
Irlandczyk urodzony w Dublinie i zarazem dowódca oddziału. Dwukrotnie wsławił się pokonaniem ponad 15 przeciwników jedynie z bagnetem w ręku, za co uzyskał stopień sierżanta. Jest bardzo brutalny, ale na polu walki wykazuje się niezykłym instynktem przywódcy i znakomitym refleksem. Spec od walki wręcz.

Rene "Frenchy" Duchamp
Z pochodzenia Francuz, jest szpiegiem. Dokonał kilkudziesięciu akcji sabotażowych, wysadzając kilka pociągów, a także wiele wrogich czołgów i innych pojazdów. Mówi płynnie po francusku, niemiecku, włosku, rosyjsku i angielsku, dzięki czemu perfekcyjnie opanował techniki inwigilacji struktur wroga.

Thomas "Fireman" Hannock
Urodzony w Liverpool w Anglii, jest saperem. Podczas ataku na St. Nazaire od podłożonych przez niego ładunków zginęła ogromna liczba niemieckich żołnierzy, a instalacje portowe w mieście zostały wyłączone z użytku na wiele miesięcy. Potrafi zrobić bombę z liści i gumy do żucia. Niezwykle odważny, a przez to czasem nierozważny i nieobliczalny.

Natasha Nikochevski
Rosjanka urodzona w Kijowie, i zarazem pierwsza z trzech nowych postaci. Jest doskonałym szpiegiem - dzięki swojemu wykształceniu, urodzie oraz znajomości języków i zwyczajów panujących w różnych krajach Europy, bez problemu potrafi nawiązać kontakt z wrogiem. W Armi Czerwonej była członkiem grupy strzelców wyborowych.

James "Fins" Blackwood
Australijczyk, z wykształcenia inżynier marynarki wojennej, były alkoholik. W czasie akcji pod Dunkierką uratował życie 45 żołnierzom. Świetny pływak, jest niezastąpiony w misjach w których pojawia się choćby kropelka wody.

Whiskey
Pies rasy bullterrier, urodzony w 1936 roku. W 1941 wstępuje do armii, a nastepnie do Sił Specjalnych. Absolutnie posłuszny i lojalny, jest gotów oddać życie za każdego z członków drużyny. Szybki i silny, sprawdza się w roli kuriera na polu walki.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

Oto druga część relacji z E3, w której przedstawiamy resztę firm. Przeczytajcie o grach, których będziemy wypatrywać przez najbliższy rok (a może nawet i dłużej)...

ACCLAIM

Najciekawszą pozycją jaką prezentował Acclaim była z pewnością kontynuacja przygód czarnoskórego wojownika przekraczającego bariery oddzielające od siebie dwa światy - żywych i umarłych. SHADOW MAN 2ECOND COMING (PS2) ma oferować graczom około 50 godzin rozrywki zamkniętej w siedmiu poziomach. Akcja rozpoczyna się w kilka lat po wydarzeniach z poprzedniej części. Michael LeRoi jest teraz starszy i wygląda na o wiele twardszego zawodnika niż w pierwszej części. Z kolei jego wersja ze "strefy cieni" wygląda o wiele bardziej przerażająco, z pozbawioną mięsa klatką żeber zamykających się wokół jasnoniebieskiego źródła światła. Gra po raz kolejny zaprasza nas do walki z siłami zła uosabianymi tu przez kilkoro demonów ze wszystkich stron świata. Wszystkie demony chcą doprowadzić do zjednoczenia swych sił pod opiekuńczymi skrzydłami Asmodeusza. Aby ich pokonać Michael będzie zmuszony użyć wszelkich możliwych środków. Fakt iż nadal jest oburęczny także w niczym nie przeszkodzi, kiedy w obydwie dłonie wsadzimy mu po spluwie i popatrzymy jak rozpruwa z nich przeciwników. Pojawią się nowe przedmioty (zwykłe i magiczne), czary oraz oręż (w tym sporawy miecz). A propos tej gry możemy powiedzieć jedno: będzie dobrze. Już teraz wygląda fachowo, a przed autorami jest jeszcze kawałek drogi.

Dosyć ciekawą niespodzianką była zapowiedź powstawania nowych przygód Turoka, w TUROK EVOLUTION. Niestety o grze nie wiadomo nic (zwiastował ją tylko tytuł pokazywany na ekranie służącym do pokazywania dem z gier). Oprócz tego, że jest opracowywana na "konsole nowej generacji" (z naciskiem na liczbę mnogą wyrazu "konsole").

Poza tym Acclaim pokazywał sporo gier, o których już pisaliśmy (CRAZY TAXI i FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE na PS2, oraz recenzowane w tym numerze BLAST LACROSSE i DAVE MIRRA FREESTYLE BMX MAXIMUM REMIX obydwie na PSX-a). Nie mogło zabraknąć 18 WHEELER na PS2 (konwersja z DeCeka). Nowe tytuły to zapowiadany na PS2 i Xbox'a DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 (cudowny - znakomita grafika!), będzie też bardzo ładny EXTREME G2 (PS2), trochę za bardzo plastikowy JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD (też PS2), nie wyglądające za bardzo next-genowo LEGENDS OF WRESTLING (PS2), dwa sportowe tasiemce: NFL QUARTERBACK CLUB 2002 (PS2) i ALL STAR BASEBALL 2002 (PS2 i GCN). I to by było na tyle.

Legends Of Wrestling

Jeremy McGrath...

Extreme-G 3

Shadowman 2

ACTIVISION

Tutaj sporo sequeli, o których już zresztą pisaliśmy. Prezentowane były między innymi kontynuacje dwóch bardzo udanych gier Activision - SPIDER MAN: ENTER ELECTRO oraz X MEN: MUTANT ACADEMY 2. Obydwie gry są na PSX-a i wyglądają niemal identycznie jak ich poprzedniczki. Z jednej strony dobrze jest, że na PSX-a pojawią się jeszcze dwie dobre gry o wyrobionych markach, ale z drugiej - mogłyby nie być lustrzanymi odbiciami swoich poprzedniczek...

Do grona gier filmowych, które mają ukazać się pod szyldem Activision można zaliczyć grę SPIDER MAN: THE MOVIE opartą na motywach powstającego właśnie filmu fabularnego o przygodach pana z lepkimi palcami i nie tylko. No i wiecie co? Wygląda jak SPIDER-MAN z PSX'a w wysokiej rozdzielczości. Ale gra ma ukazać się razem z filmem w 2002 roku, więc jest jeszcze sporo czasu.

Oprócz gier filmowych Activision z dużą radością zagłębia się w świat sportów ekstremalnych. MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 (robi go Rainbow Studios i to będzie coś) i

Shanun Palmer's Pro Snowboarder

X-Men Mutant Academy 2

Supercar Street Challenge

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER 2 (obydwa na PS2, a Shaun na razie słaby), trzy razy Tony Hawk: PRO SKATER 2 na N64, PRO SKATER 2X na Xbox'a i PRO SKATER 3 na PS2 (rewelacja, ale to już wiecie). Do tego jest jeszcze SUPERCAR STREET CHALLENGE na PS2 oraz BLOODY ROAR 3, którego ta firma wyda w USA i Europie.

No dobra, nie bylibyśmy uczciwi gdybyśmy pominęli jedną z najlepiej zapowiadających się gier E3. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN to co prawda gra na PeCeta, ale wręcz nieludzkie byłoby jej pominięcie. Fpp z doskonałą grafiką i świetnym klimatem. Pokazywany był desant niemieckich spadochroniarzy czy biomechaniczna kreatura zmontowana przez faszystowskiego profesorka - z przyjemnością porozwalamy te kreatury.

Mat Hoffman 2

ATLUS

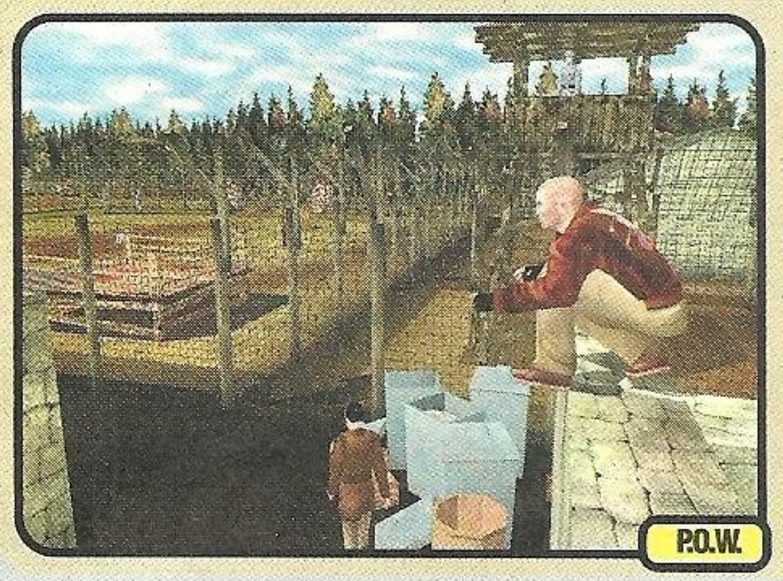
Ta firma zaprezentowała tylko jedną grę. HOSHIGAMI - RUINING OF THE BLUE EARTH (PSX) idzie w ślady rewelacyjnego FINAL FANTASY TACTICS i trochę gorszego, ale też niezłego TACTICS OGRE. Strategiczny rpg turowy. Grafikę ma podobną do gry Squaresoftu, podobny jest też schemat rozgrywki. Ale są też pewne różnice - naraz walczyć może do siedmiu osób, nasza ekipa może liczyć do szesnastu osób w ogóle, a siła zadanych obrażeń zależy od tego, w którym momencie zatrzymamy kreseczkę latającą po wskaźniku. Ciekawe co z tego wszystkiego wyjdzie, bo może być to kawałek softu, który wystarczy na bardzo długie godziny. Tak jak wspominane wcześniej gry.

Hoshigami - Ruining Of The Blue Earth

Hoshigami - Ruining Of The Blue Earth

CODEMASTERS

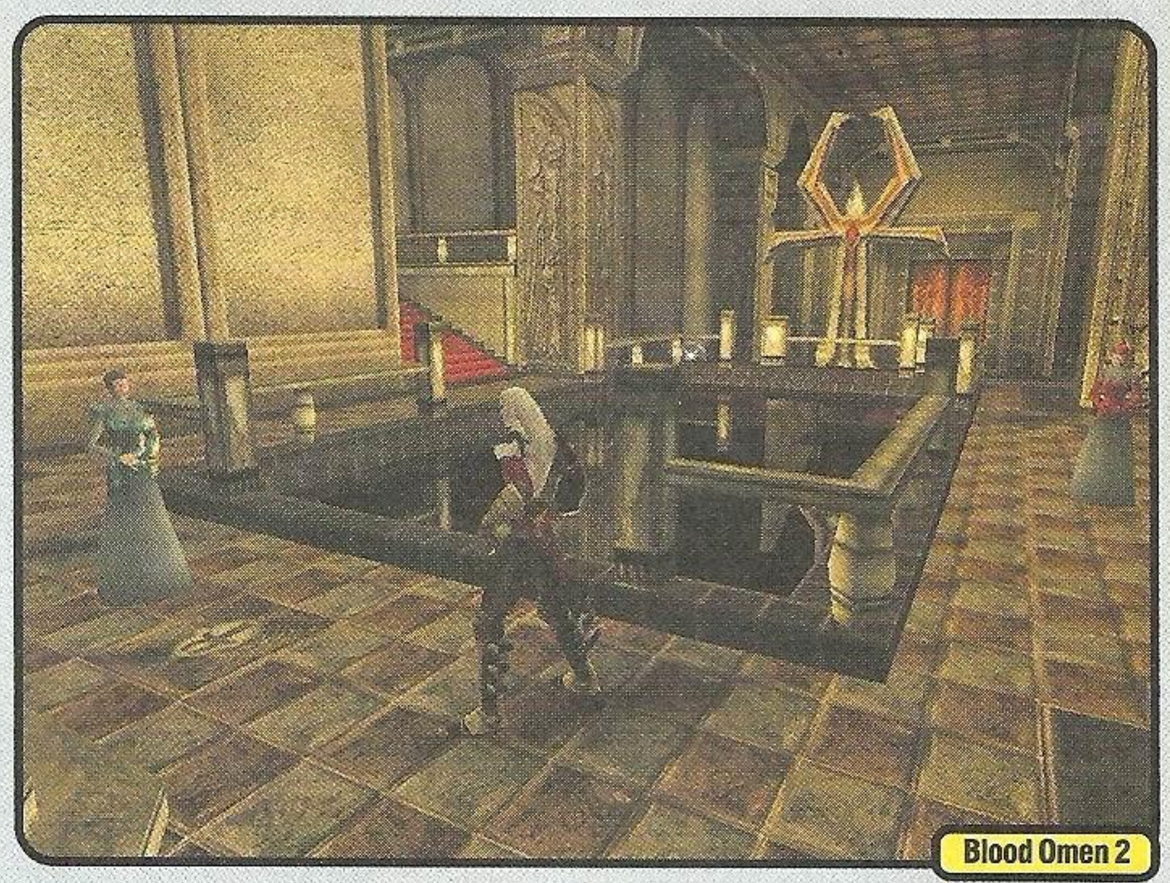
Tutaj tylko dwa tytuły. MUSIC GENERATOR (PS2) to druga część dosyć udanego programiku do tworzenia muzyki. Oczywiście ma być lepsza, większa i w ogóle bardziej niż pierwsza część jeszcze na PSX-a. Sporo gatunków muzyki: rock, pop, garage, trance, house, indie i R&B oraz możliwość do ośmiu (przy użyciu multi-tapów) osób "dżemujących" naraz. No i mamy jej recenzję w tym numerze. Dosyć ciekawą rzeczą wydaje się za to PRISONER OF WAR (PS2). Jest to symulator ucieczek z obozów jenieckich. Jako schwytany przez Wehrmacht żołnierz aliantów podejmujemy się tu organizowania sobie przerzutu na drugą stronę drutu kolczastego. Dla większości graczy na całym świecie obozy kojarzą się przede wszystkim z honorowym traktowaniem jeńców przez wrogich, ale przestrzegających pewnych zasad Niemców. Niestety, we mnie obozy budzą niedwuznacznie negatywne skojarzenia, które nie mają zbyt wiele wspólnego z filmem "Ucieczka do Zwycięstwa" ze Sly'em w roli głównej.

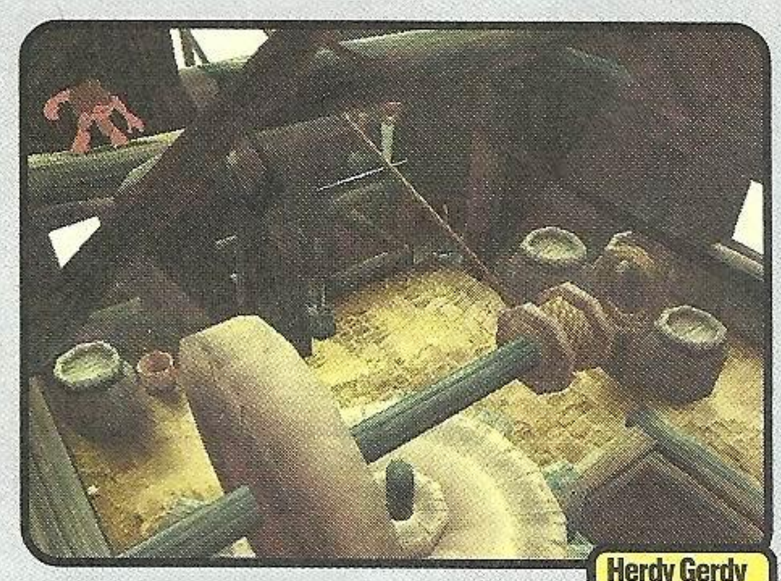


Cztery obozy jenieckie, z których gracz będzie starał się uciec to Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III i Colditz Castle. Po ucieczce z jednego obozu wcielamy się w rolę drugiego oficera, aby tym razem nawiać z nieco trudniejszego. Gra, przedstawiana z tpp będzie miała mocno skradankowy charakter zabarwiony przygodowym klimatem. Trzeba będzie nawiązać kontakt z innymi jeńcami, zastanowić się nad tym w jaki sposób najlepiej jest opuścić obóz, a następnie przystąpić do realizacji planu przy użyciu nielicznych dostępnych środków.

EIDOS

BLOOD OMEN 2, czyli prawdziwa kontynuacja przygód wampira znanego z pierwszej części gry BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN (PS2) na razie jest dosyć sztywna. Postacie poruszają się jakby łyknęły sobie po kiju od szczotki. Kain zachował swoją umiejętność wysysania krwi z ofiar przy pomocy swego zassania o dużym zasięgu, ale poza tym gra nie wygląda najlepiej. Jeszcze otoczenie jest odpowiednio mroczne i starożytne, ale postacie są niezbyt naturalne. Sam Kain zresztą wygląda na leszczyka.
Lepiej prezentuje się to wszystko w SOUL REAVER 2 (PS2), ale ta gra z kolei niemal niczym nie różni się od pierwszej części na Dreamcasta. Oczywiście będą nowe bronie, przeciwnicy i czary, ale w oprawie dobrze już nam znanej. Fajnie chociaż, że grę zaczynamy niemal dokładnie po tym jak zakończyła się część pierwsza, a Raziel ma wszystkie nabyte w poprzedniej grze umiejętności.
O COMMANDOS 2 możecie poczytać sobie w poświęconej im w tym numerze obszernej zajawce. HERDY GERDY zaś zupełnie zawiódł nasze oczekiwania. Gra, która zapowiadana jest jako jedna z najbardziej rewolucyjnych nadchodzących miesięcy wygląda niemal jak na PSX-ie. Za taką zresztą na początku ją wziąłem. Nigdzie jakoś nie dostrzegliśmy tu tych nieprawdopodobnych środowisk i rewelacyjnej animacji. Wręcz przeciwnie. Brązowo-żółta kolorystyka była zbyt nachalna, a chrupiąca animacja nie pozwalała domyśleć się, że oto mamy do czynienia z majstersztykiem w dziedzinie gier na PlayStation 2.
Coraz bardziej realnych kształtów nabiera zapowiadany jeszcze na poprzednim E3 PROJECT EDEN (PS2), czyli dziejąca się w przyszłości zespołowa gra fpp (lub tpp) z elementami przygodowymi. Czterech bohaterów o różnych umiejętnościach pokonuje pułapki przy naszej pomocy. Możemy dowolnie przełączać się między kompanami, wydawać im rozkazy itd. Ładna.
THUNDERSTRIKE: OPERATION PHOENIX (PS2) to zaskakująco fajny symulator helikoptera bojowego. No może nie do końca symulator, bo gra jest raczej zręcznościowym shooterkiem. Bardziej skomplikowanym niż NUCLEAR STRIKE. Poza tym jest też możliwosc przyzywania wsparcia. Najlepsza akcja to sterowane pociski rakietowe, którymi kierujemy po odpaleniu. Niezła frajda, kiedy trafia się w cel. Poza tym gra jest przyjemne a obsłudze, ma dobrą grafikę i rozsądnie przemyślane namierzanie celów przy pomocy autolocka.
SALT LAKE 2002 (PS2) to ostatnia z gier zademonstrowanych przez Eidos. Może trochę za wcześnie na dyscypliny z użyciem dwóch deseczek przyczepianych do nóg, ale zważywszy na niesłabnącą popularność pewnego Adama oraz fakt, iż gra ukaże się dopiero w listopadzie - powinno być w porządku. W sumie sześć dyscyplin, szesnaście drużyn narodowych i... Nie wiemy tylko czy będzie można poskakać... No wiecie kim.


Blood Omen 2


Herdy Gerdy

Project Eden

Soul Reaver 2

Thunderhawk: Operation Phoenix

EMPIRE

Dobrym pomysłem EMPIRE jest przeniesienie na nasz rynek gry VICTORIOUS BOXERS czyli najbardziej realistycznego symulatora boksu jaki ujrzał światło dzienne na PS2. Na początku sądziliśmy, że gra ta pojawi się tylko na japońskim rynku, ale dobrzy ludzie z Imperium postanowili zgarnąć licencję dla siebie. Z innych gier jakie Empire chce wydać na PS2 na słowa uznania zasługuje też END GAME - shooterek osadzony w niedalekiej przyszłości. Poza tym możemy się jeszcze spodziewać ANTZ RACING (PS2, Xbox), czyli wyścigu z rodzaju gokartopodobnych z postaciami zaczerpniętymi z renderowanego filmu Dreamworks "Mrówka Z". Oprócz tej stosunkowo świeżej licencji, Empire ma również

Victorious Boxers

Antz Racing

Starsky & Hutch

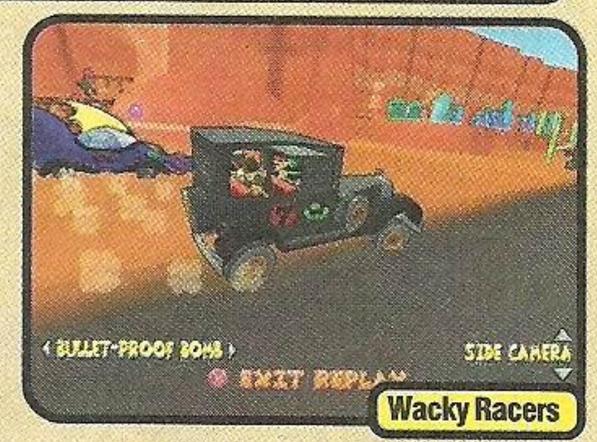
zamiar zaprezentować grę bazującą na pewnym, dosyć już starym serialu. Nie wiem kto z was pamięta "Starsky'ego i Hutcha" (PS2), który jak się okazuje osiągnął według ludzi z Empire status kultowy w Stanach. Możemy spodziewać się tu zabawy bardzo zbliżonej do tej z DRIVER'A, tylko wsadzonej w ładniejsze ciuszki - czyt. grafikę. W grze będzie obsługa pistoletu do konsoli, amatorzy kierownicy też będą sobie mogli pokręcić. Szykuje się możliwość wcielenia zarówno w kierowcę charakterystycznej czerwonej fury w białe pasy, jak też i jego strzelającego pasażera. Jeden z nich to Starsky, a drugi Hutch, ale nie jestem pewien który jest który.

Poza wymienionymi wcześniej tytułami na PlayStation 2 pojawi się też gra GHOSTMASTER, o której jednak nic praktycznie nie wiemy. Podobno ma to być zarządzania jakimś miasteczkiem grozy osadzonym w krainie umarłych. Czy coś w tym stylu.

INFOGRAMES

Jeden z największych wystawców. Ogromna lista gier, głównie na PlayStation 2. Z wyścigów mamy TEST DRIVE (PS2, Xbox), LE MANS 24 HOURS (PS2) i MXRIDER (też PS2).

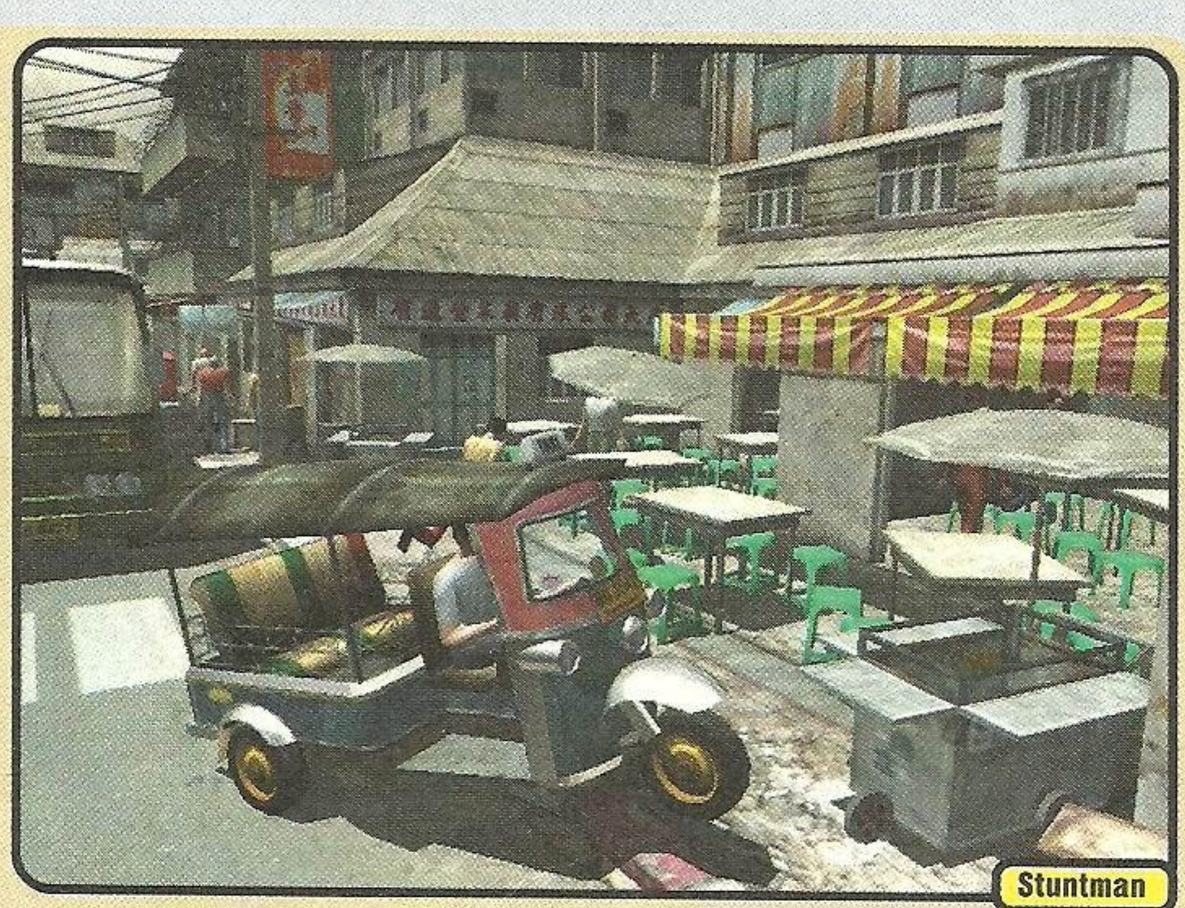
Moim ulubionym tytułem prezentowanym przez firmę było SHEEP, DOG'N'WOLF (PSX). W grze wzorowanej na kreskówkach Warnera występuje kuzyn Willie'go Kojota (wygląda identycznie, a różni się od Willi'ego tym, że ma czerwony nos), który próbuje dobrać się do owieczek pilnowanych przez przerośniętego owczarka. Charakterystyczny klimat seriali Warnera wycuwalny jest od razu. Gra ma pewne elementy skradanki, trochę przygodówki - dokładnie tak jak powinno być. Nie obędzie się bez użycia licznych bublowatych

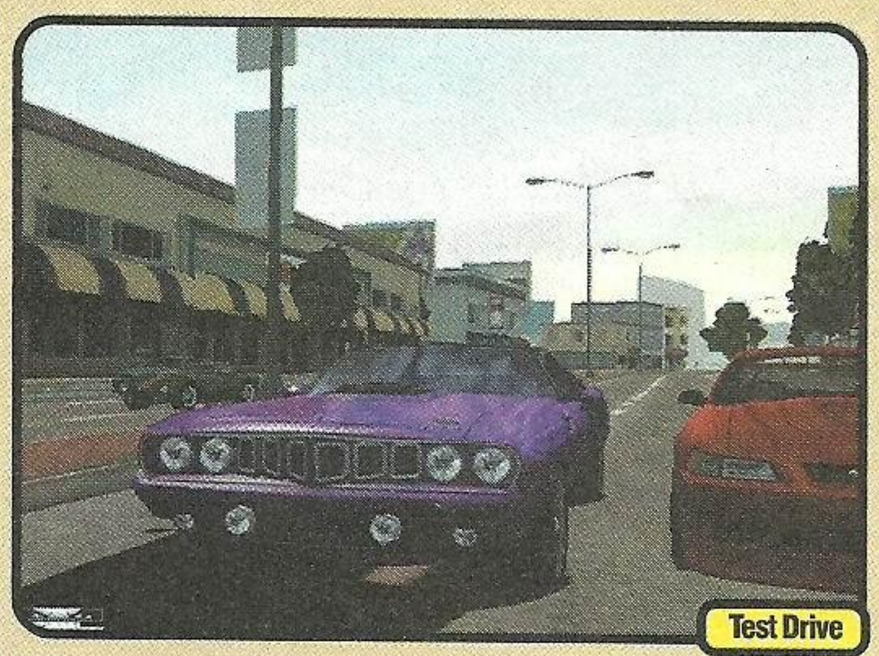


Wacky Racers

gadżetów ACME i innych przydatnych przedmiocików. No i pojawią się inne postacie znane z kreskówek. Super sprawa.

Na PS2 też będzie coś z klimatem Warnera w roli głównej. LOONS (PS2) na wszelkich materiałach graficznych wygląda bajecznie, ale nie bardzo wiemy o czym ma być gra.


Stuntman

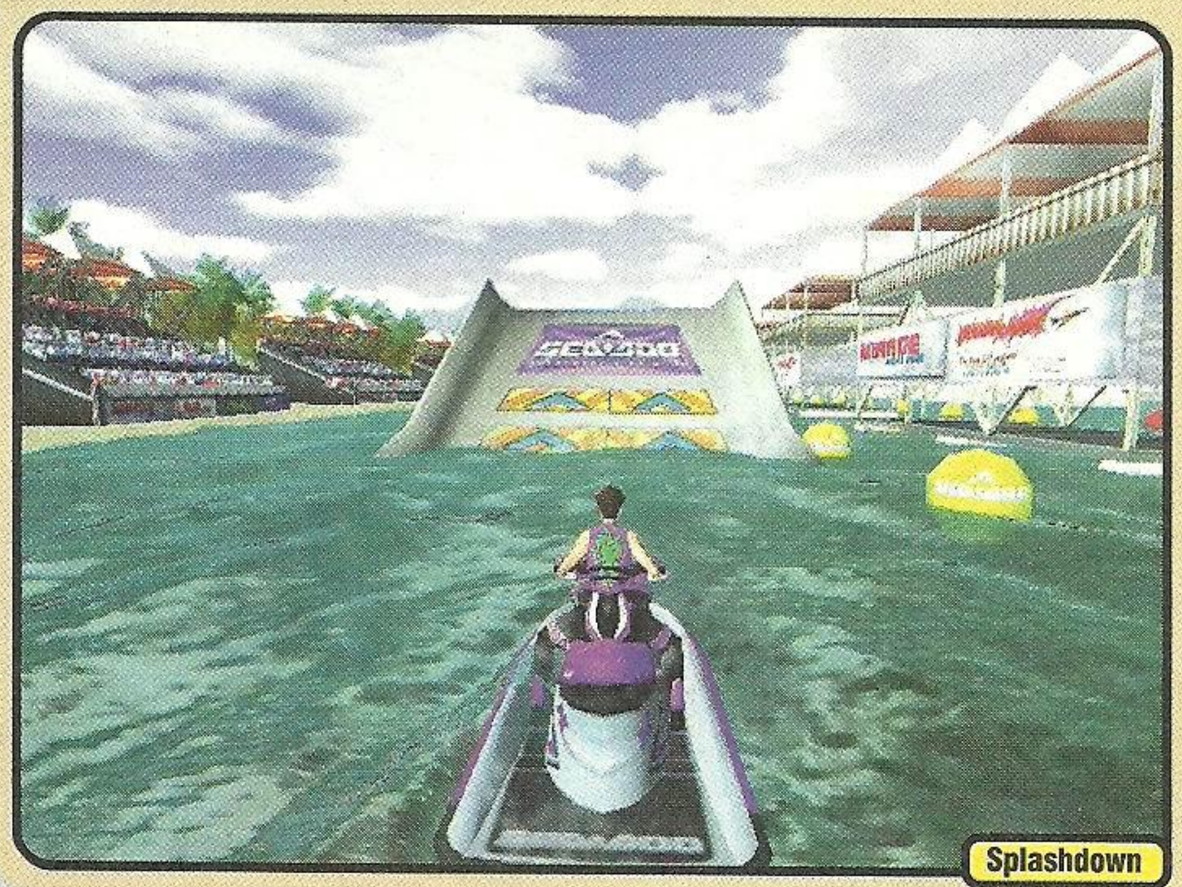

Test Drive

Na PS2 gracze będą mogli bliżej zapoznać się z LA FEMME NIKITA (PS2) znaną prawdopodobnie kinomanom z emitowanego u nas kiedyś filmu, lub z serialu ("Nikita"). Szkoda, że oprócz faktu zapowiedzenia tej gry, nikt z Infogrames nie wysilił się na więcej. To znaczy - nic o tej grze nie wiadomo oprócz tego, że będzie możliwość gry jako jedna z dwóch postaci, i że dyspozycji dostaniemy sporo różnych spluw.

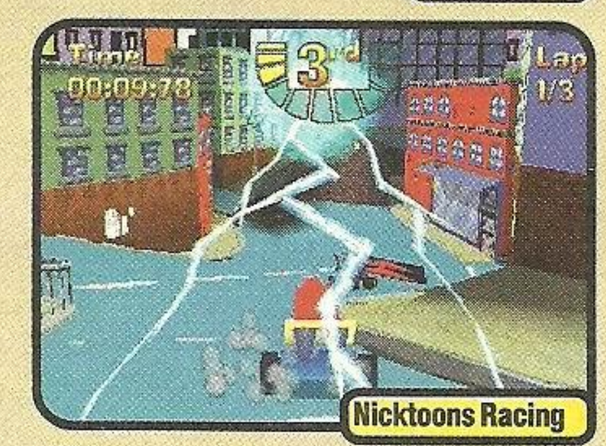
Bardzo fajnie wygląda MOTOR MAYHEM (PS2), czyli futurystyczna wyścigonawalanka samochodowa. Ze strony PSX-a kontrował NICKTOONS RACING - niezbyt ładne wyścigi z gatunku gokartopodobnych. Posiadacze PS2 mogą liczyć na dwie gry sportowe - UEFA CHALLENGE 2 i SPLASHDOWN. Poza nimi bardzo ładne były demonstracje gry EXO (PS2), w której w wielkiej, wyludnionej metropolii walczyły ze sobą mechy, różne pojazdy oraz ludzie. Film był super, ale nie pokazywał ani sekundy samej gry. No i EXO nie pojawi się w tym roku. Sporym zawodem był też brak grywalnego STUNTMANA (PS2), na którego napaliło się już całkiem sporo osób.

Trochę w klimacie recenzowanego w niniejszym numerze ATLANTIS jest utrzymana inna gra przygodowa 3D - TINTIN (PSX). Sporo jazdy różnymi pojazdami - łodzią podwodną, jeepem, samolotem, ba - nawet łazikiem księżycowym. WACKY RACES STARRING DASTARDLY & MUTTLEY (PS2) wygląda na dosyć wierną (także wizualnie) konwersję Dreamcastowych wyścigów o nazwie pozbawionej nazwisk dwóch negatywnych bohaterów tego archaicznego serialu animowanego.

Sheep, Dog & Wolf


Splashdown

Motocross



Nicktoons Racing

INTERPLAY

Interplay miał u siebie prawdziwą perełkę. Jedną z najpiękniejszych i najciekawiej zapowiadających się gier na PS2 jest wspominany w naszej liście ulubionych gier tego E3 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE. W grze wybieramy jedną z trzech postaci - krasnoluda, wojownika lub wojowniczkę i ruszamy do zabawy utrzymanej w konwencji DIABLOwatej. W pełnej grze będzie możliwość zabawy w dwie osoby naraz. Taka kooperacja będzie jak najbardziej wskazana gdyż świat zaprezentowany w grze nie należy do szczególnie bezpiecznych. Najmocniejszą stroną gry jest zabójcza grafika, bardzo intuicyjne i proste sterowanie oraz niezwykłe przywiązanie do szczegółów jakim wykazali się autorzy. Wszystkie lokacje w prezentowanym na E3 lochu były pełne drobnych detali takich jak beczki, skrzynie i elementy dekoracji na ścianach. Do tego świetne oświetlenie oraz widoczne zmiany ekwipunku. Czyli - na ekranie wyposażenia zakładamy srebrny szyszak - postać w grze będzie go na sobie miała. Dodajmy jeszcze możliwość rozwoju postaci (każda z trzech ras ma swój własny wygląd oraz umiejętności), stosy czarów i broni oraz zasady ze świata D&D i mamy komplet - będzie hicior.

PlayStation 2 czeka też dosyć ambitnie zapowiadający się GALLEON, którego twórcą jest prawdziwy ojciec Lary Croft. Pomysłodawca pierwszej części gry TOMB RAIDER postanowił po raz kolejny redefiniować gatunek gier przygodowo-zręcznościowych. Tym razem poprzez wprowadzenie interakcji na niespotykaną dotychczas skalę. Otóż w jego nowej grze każdy może zrobić wszystko ze wszystkim. Przynajmniej teoretycznie. Jednocześnie poprzez wprowadzenie przycisków "wrażliwych" na sytuację, w której znajdzie się gracz sterowanie w grze nie będzie przesadnie skomplikowane. Gra ma dosyć ciekawą grafikę, która przywodzi na myśl PeCetowe ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND. Tym bardziej, że bohater GALLEON też jest trochę Threepwoodowaty.

GIANTS: CITIZEN KABUTO to z kolei konwersja PeCetowego przeboju ostatnich miesięcy. Oczywiście na PS2. Jest to historia konfliktu, do którego dochodzi pomiędzy mieszkańcami planety zwanej Wyspą. Na Wyspie mieszka rasa wodnych istot, które walczą z monstrualnym Obywatelem Kabuto. Kiedy do akcji wkraczają wracający z jakiejś imprezy kosmici - zaczyna się prawdziwa zabawa. Gra podzielona jest na trzy części i pozwala nam sprawdzić się w roli każdej ze stron. Gra przedstawiana jest z perspektywy fpp i tpp i obfituje w dosyć zabawne sytuacje. Jest po trosze zręcznościowa, po trosze strategiczna i w ogóle oferuje sporo zabawy. Autorzy obiecują uproszczenie elementów strategicznych związanych z budowaniem baz, a także save'owaniem i sterowaniem. Nie wiem czy te uproszczenia są konieczne i czy autorzy konwersji nie traktują tu graczy konsolowych jak jakichś niespecjalnie rozgarniętych gości, ale mogę się mylić. Grafika jest w porządku, ale nie jest to nic niezwykłego. Za to w RUN LIKE HELL (PS2), które przez jakiś czas zapowiadało się na naprawdę mocną rzecz, grafika jest kiepska. Ta gra mająca stanowić coś w stylu "Obcego" połączonego z "Rzeczą" wyszła niespecjalnie. Jej sztuczność dosłownie bije w oczy. Sztywno poruszające się postacie, surowe, puste i zupełnie jałowe korytarze nieskalane żadnym ciekawym wzorkiem oraz plastikowe potwory... Nie wiem czy to jest recepta na udany horror s-f. Ma tu być dużo zastawiania pułapek na potwory, uciekania i tym podobne, zaś w rzeczywistości prawie non stop się do kogoś strzelało. Na razie wygląda to jak taki biedniejszy kuzyn EXTERMINATION.

Star Trek

Giants

Run Like Hell

Rubu Tribe

Potem leci kosmiczny shooterek ze świata STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE (PS2). Gra wygląda w porządku. Amatorzy serialu i tak ją z radością nabędą, a amatorzy tego rodzaju zabawy powinni zaczekać na recenzję. Chyba że, tak jak mnie, od razu odrzucił ich fakt latania tymi obleśnymi statkami.

Ostatnia rzecz to RUBU TRIBE (PS2). Cała jej fabuła, w której roi się od infantylnych słówek w rodzaju Uut, Munukuru i Nubu sprowadza się do pokazania całkiem fajnego świata inspirowanego naturalnie afrykańskimi plemionami i klimatami. Goście w liściastych spódniczkach, dzidy z szerokimi grotami i radosne uśmiechy na buziach. Gra przedstawiana jest z perspektywy trzeciej osoby i jest w niej sporo elementów znanych w takich grach jak np. BANJO KAZOOIE. Ciekawe jest tylko to, że wioska głównego bohatera noszona jest na plecach przez wielkiego, słoniowatego potwora. Naszym zadaniem jest m.in. chronienie go przed atakami. Poza tym zaś chodzimy sobie, walczymy z innymi istotami i wydajemy rozkazy naszym kumplom używając do tego celu dziwnych dźwięków.

TECMO

Tu - wiadomo. Prym wiodło prezentowane na wielkim telebimie DEAD OR ALIVE 3 (Xbox, ale później pewnie też PS2). Gra wygląda fachowo, szczególnie areny. Po prostu wywalone w kosmos swoim bogactwem detali. Postacie też wyglądają nieźle, ale to nie ten sam skok jakościowy co w przypadku przejścia z PSX-a na PS2. Poza tym osobnicy występujący w tej części wyglądają trochę plastikowo - szczególnie ta nowa białowłosa niunia w biało-czarnym skafanderku.

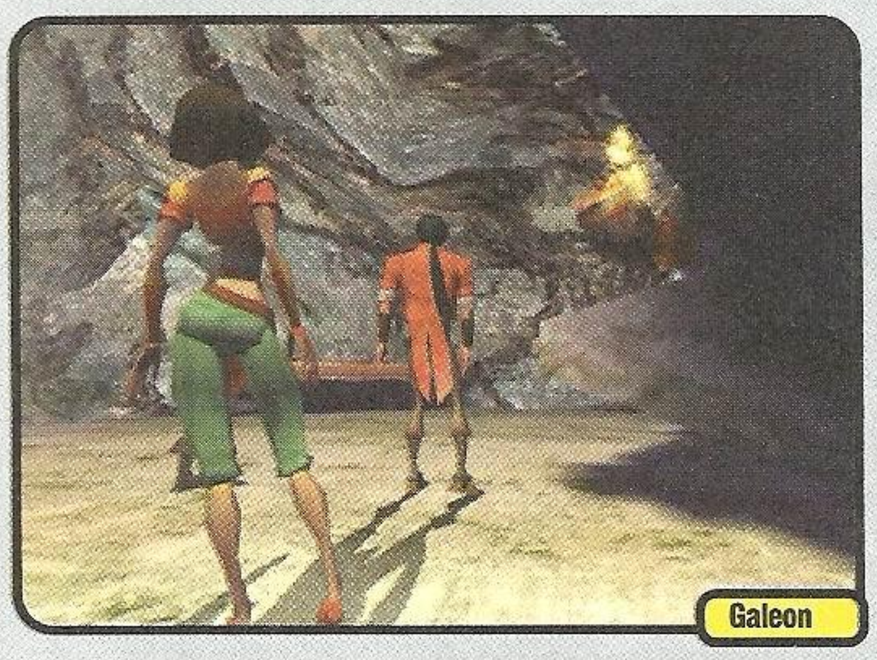
Monster Rancher 3

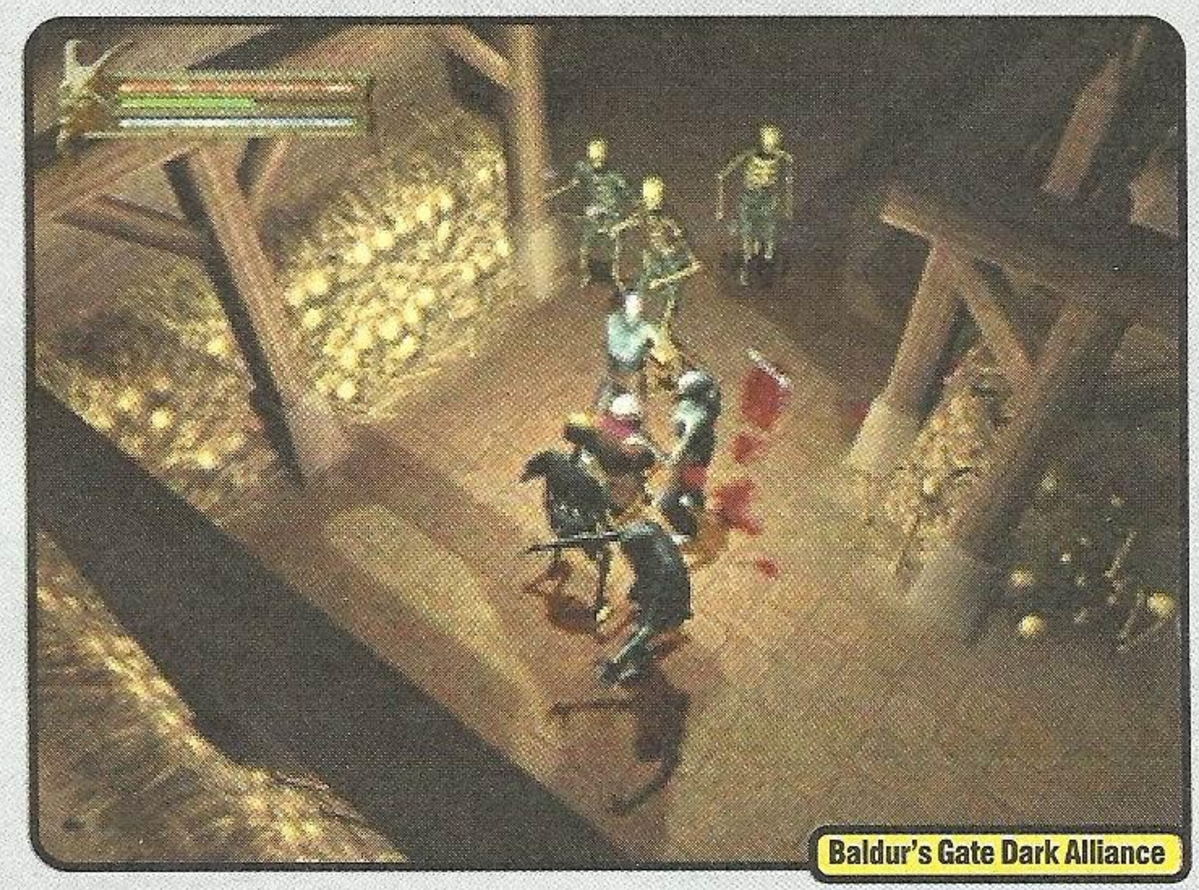
Ponadto mogliśmy sprawdzić MONSTER RANCHER 3 (PS2), który w pełni wykorzystuje technikę cel shading, dzięki której potworki naparzające się w grze sprawiają wrażenie w pełni trójwymiarowych animowanych istot. Rozgrywka - taka sama jak w poprzednich częściach, czyli mocno pokemonowata.

Nie zapominajmy też o wielce obiecującym GALLOP RACER 2001 (PS2), gdzie fani hippiki dosiądą swoich rumaków i przytuleni do końskiej grzywy przegalopują przez całą długość stadionu. Będzie można obstawiać wyniki, hodować własne kasztany i w ogóle świetnie się bawić z tymi pięknymi i szlachetnymi stworzeniami. Będzie także UNISON, czyli gra muzyczna na PS2 nad którą Tecmo trudzi się już ze dwa lata. W Japonii już się ukazała, czas na Europę i USA.

Gallop Racer 2001

Dead Or Alive 3


Galeon


Baldur's Gate Dark Alliance

KONAMI

METAL GEAR SOLID 2 i SILENT HILL 2 nie trzeba nikomu przedstawiać. Wyczekujemy tych gier z dużym wytęsknieniem. Obydwie mają bardzo spore szanse stać się najlepszymi w swoim rodzaju. MGS2 ma to wręcz zapewnione, tym bardziej, że jakoś nie mamy tak wiele skradanek jak moglibyśmy się spodziewać. Z kolei chory klimat SH2 także będzie trudny do pobicia. Co jednak, oprócz tych dwóch szlagierów ma dla nas w piekarniku Konami?

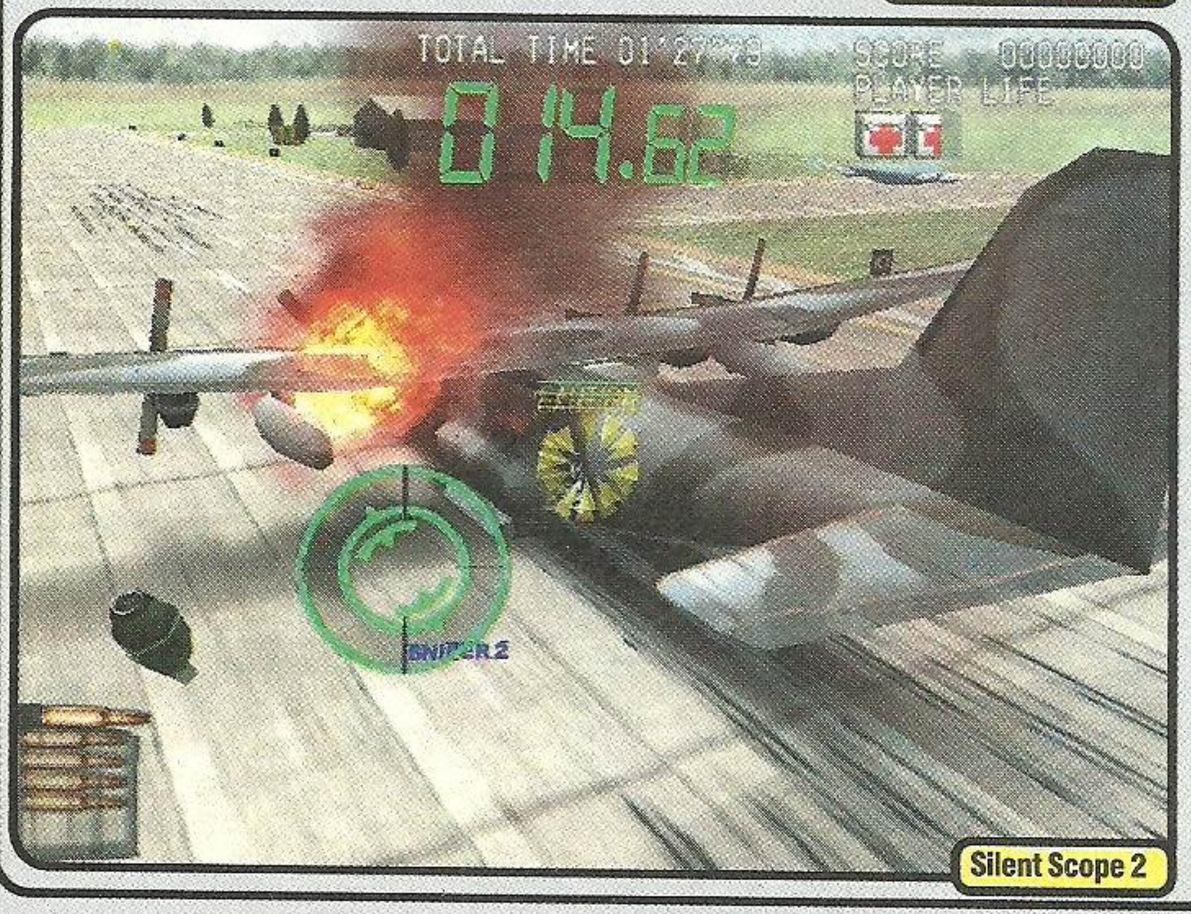
NFL PRIME

Przede wszystkim serię gier sportowych ESPN. Tak więc w owej serii (charakteryzującej się dodawaniem skrótu ESPN przed każdy z wymienianych tu dalej tytułów) zobaczymy: INTERNATIONAL WINTER GAMES (na razie był tam tylko snowboard), NATIONAL HOCKEY NIGHT 2002 (część druga fatalnego hokeja), NBA 2NIGHT 2002 (kontynuacja słabego basketu), NFL PRIMETIME 2002 (a tego nie pokazali), WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002 (to ma szansę być przebojem) X GAMES SKATEBOARDING (plastikowa, sztuczna i do Tony'ego nie ma żadnej pojary...). Taaa. Co by tu jeszcze o nich wszystkich napisać? Wszystkie są na PlayStation 2 i są bardzo realistycznymi grami sportowymi. I takimi sobie.

Frogger

Poza całym stosem gier ESPN-owatych w arsenale Konami znajduje się też taki potencjalny hicior jak FROGGER THE GREAT QUEST. Mogłoby się wydawać, że gra, która wyewoluowała z symulatora żaby przechodzącej przez jezdnię powinna trafić szczególnie do młodszych posiadaczy PS2. A tymczasem jest zupełnie inaczej. FROGGER wygląda bardzo przyzwoicie. Więcej nawet - jest po prostu śliczniutki. Gra ma się ukazać jesienią bieżącego roku i będzie opowiadać o poszukiwaniach księżniczki. Nasz tytułowy bohater stawi na swej drodze czoła licznym niebezpieczeństwom - między innymi złowrogimi komarom i drapieżnymi kotom, jednak cała zabawa ma być utrzymana w lekkiej tonacji. Z ciekawszych umiejętności Froggera wymienię tylko jedną - potrafi nadmuchiwać się powietrzem aby pokonywać wyższe przeszkody. Dalsze dwie przedstawiana gry to konwersje arcade'owych przebojów Konami. SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE (PS2) jak się domyślacie jest zabawą w snajpera umożliwiającą strzelanie do terrorystów przez dwóch graczy naraz. Drugą konwertowaną grą jest POLICE 911, o którym szerzej możecie poczytać w ARCADII z N+31. W skrócie chodzi o to, że w grze zastosowany jest sensor, który odczytuje ruchy gracza. Dzięki temu poprzez schylanie się przed lecącymi kulami w tym świecie, postać na ekranie także robiła uniki. Sensor do wersji konsolowej stawia się na telewizorze, grę zaś kontroluje się specjalnym mini-trackballem. Czy chwyci? Jeśli tak, to może być to kolejny krok w dziedzinie strzelanek.

Ephemeral Fantasia

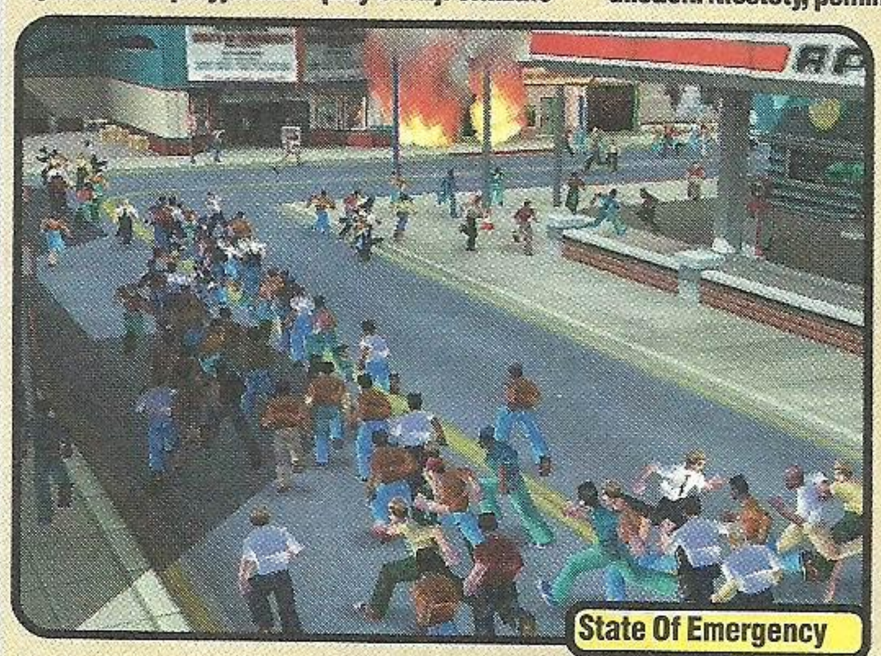


Silent Scope 2

ROCKSTAR

Tutaj akurat niewiele, ale za to konkretnie. Oprócz niezbyt różniącego się na pierwszy rzut oka od swojego poprzednika SMUGGLER'S RUN 2, na tym stoisku można było zobaczyć dwie naprawdę zajefajne gry. GTA3 to absolutny przebój i zapowiada się naprawdę świetnie. Co prawda demonstrowana nam wersja gry trochę chrupała, ale modele postaci i samochodów oraz wygląd świata są naprawdę w porządku. Podczas krótkiej zabawy z GTA3 (PS2) pochodziłem trochę po mieście, poganiałem paru przechodniów z bejzbolem, po czym nadszedł czas na małą przejażdżkę. Kierowca żółtej taksówki nawinął się pierwszy. Najpierw naiwnie zatrzymał się przede mną kiedy wyszedłem na środek ulicy, po czym wyperswadowałem mu położenie się na ziemi pod wpływem zaciśniętego w pięść argumentu. Przejażdżka była bardzo przyjemna - przy okazji okazało

GTA 3


State Of Emergency

się, że miasto w grze jest naprawdę wielkie. Można jechać przed siebie parę ładnych minut i nie natrafić na żadne sztuczne przeszkody. Poza tym bardzo samochody bardzo fajnie się "zużywają" po paru kontrolnych przywaleniach w inne fury lub elementy otoczenia. Wybór aut był dosyć spory - począwszy od trucków, przez różnego rodzaju osobowe aż po pickupa. Ale i tak nie widzieliśmy jeszcze wszystkiego.

Drugą ciekawie zapowiadającą się grą jest STATE OF EMERGENCY (PS2). Jest to symulator zamieszek ulicznych. Największym atutem gry jest umieszczanie na ekranie naraz do 100 postaci. Wszystkie biegają po ekranie naraz bez straty nawet jednej klatki animacji! To robi wrażenie, szczególnie kiedy już ruszamy w ten tłum ludzi wymachując bejzbolem, prując z uzi lub naparzając z bazooki. Grafika, w pełni trójwymiarowa naturalnie, utrzymana jest w nieco uproszczonej, komiksowej konwencji. Nie stanowi to jednak żadnej przeszkody. Zabawa w ogólnym chaosie jest naprawdę wyśmienita. Przynajmniej przez kilka minut. W tłumie występuje bardzo wiele osób. Policjanci, członkowie rozmaitych gangów, niewinnie przechodnie. Możemy atakować wszystkich, ale należy liczyć się wtedy z represją ze strony reszty członków danej organizacji. W czasie walki można było używać własnych rąk i nóg, znajdywanych lub upuszczanych przez powalonych wrogów broni, lub elementów takich jak klapy do studzienek, ławki, śmietniki i tym podobne. Można też rozwalać witryny sklepowe i wszystko, co nieopatrznie leży lub stoi sobie na ulicach. Niestety, pomimo że takie ogólne mordobicie jest fajne, to bez żadnego konkretnego celu robi się nudno. Autorzy gry zapowiadają, że w pełnej wersji pojawią się konkretne misje z jasno nakreślonymi celami. Demo miało za to tylko pokazać graczom jak radzi sobie engine gry. No więc trzeba przyznać, że jest dobry. A ma być jeszcze lepszy! W połączeniu z fabułą i odpowiednio skonstruowanymi misjami to może być prawdziwy hit.

Ostatnią grą pokazywaną na sporym telebimie na stoisku Rockstara był filmik pokazujący w akcji wciąż nie mogącą się pojawić grę MAX PAYNE (PS2). Ma to być nieprawdopodobnie szczegółowa, realistyczna i mroczna gra z gatunku tpp. Opowiada o losach tytułowego bohatera - policjanta, który rusza na miasto aby pomścić śmierć swojej młodej żony. Sprawa rzeczywiście jest krwawa i niezbyt optymistycznie nastraja, tym bardziej, że im dalej w grę tym pajęczyna intryg i zdrady staje się coraz bardziej gęsta, ale to i dobrze. Nieczęsto mamy przecież do czynienia z grami o ponurym klimacie. Najbardziej fachowym patentem MAXA PAYNE ma być opcja slow motion, dzięki której efektowne ewolucje Maxa, takie jak skok z wyciągniętymi do przodu pistoletami wypluwającymi z siebie pociski, możemy oglądać w zwolnionym tempie. W ogóle, film prezentujący grę w akcji robi bardzo dobre wrażenie. Problem leży jednak gdzie indziej. Tej gry nie zobaczyliśmy w akcji na PS2. Był tylko film, a to podejrzana sprawa.

Smuggler's Run 2

Max Payne

TAKE TWO

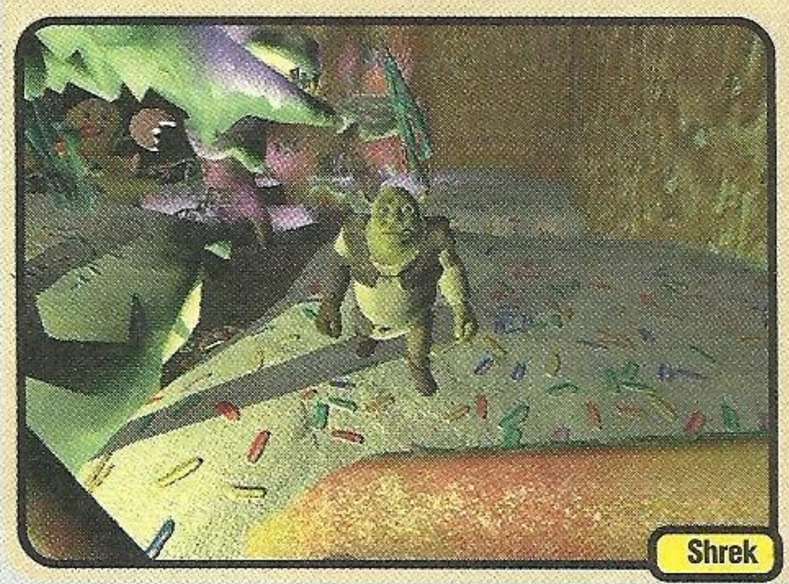
RUNE VIKING WARLORD (PS2) to kolejna konwersja popularnej gry PeCetowej. Podobnie jak i w **GIANTS: CITIZEN KABUTO** mamy tu do czynienia z grą przedstawiającą świat z perspektywy trzeciej osoby. Jednak w **RUNE** mamy do czynienia z klimacikiem fantasy mocno zabarwionym mitologią skandynawską. Opowieść o potężnym wikingu - Ragnarze władającym jeszcze większymi toporami, młotami i mieczami zyskała sobie uznanie wśród komputerowej braci i bardzo możliwe, że swój sukces powtórzy także na konsolach. Krew bryzga na wszystkie strony, odcinane członki z mokrym plaśnięciem padają na podłogę lub służą do naparzania nimi oponentów - nie jest to raczej gra przeznaczona dla dzieci. Wersję konsolową od PeCetowej różni przede wszystkim to iż jest ona wzbogacona o nowe poziomy i potwory. Nie jest to jednak całkiem nowa gra. Mówimy tu raczej o dodatkach, które mają usprawiedliwić rozwinięcie tytułu o dwa słowa. Będzie jeszcze **MOTOCROSS MANIA** na poczciwego PSX'a.

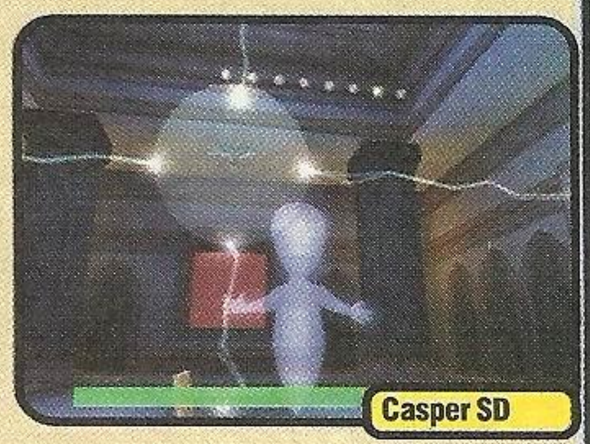
Motocross Mania

Rune: VW

TOK MEDIACTIVE

A otóż i nowy konkurent na polu wydawców gier. Debiutują samymi licencjonowanymi tytułami. Dla młodszych graczy przeznaczony jest trójwymiarowy wyścig na dinozaurach **LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY RACING ADVENTURE (PSX)**. Posiadacze PlayStation 2 będą za to mogli sprawdzić w akcji grę **CASPER SPIRIT DIMENSIONS** o przygodach znanego wszystkim duszka. Oglądać je będziemy spoza prześwitujących pleców bohatera. Grafika na razie jest zbyt prosta. Następna w kolejce jest adaptacja bardzo udanego filmu Dreamworks, który już powinien być na ekranach naszych kin. **SHREK (Xbox)** będzie platformerem 3D, w którym akcję będziemy śledzić zza pleców głównego bohatera. Jedynym tytułem nie opartym na żadnym filmie ani serialu jest **PRYZM CHAPTER ONE: THE DARK UNICORN (PS2)**. Szarobura tonacja, mało skomplikowane środowiska i podobieństwo do **SPYRO THE DRAGON** w kwestii poruszania się. To wstępne obserwacje na temat tej gry. Zobaczymy jak będzie dalej.


Shrek


Casper SD

THQ

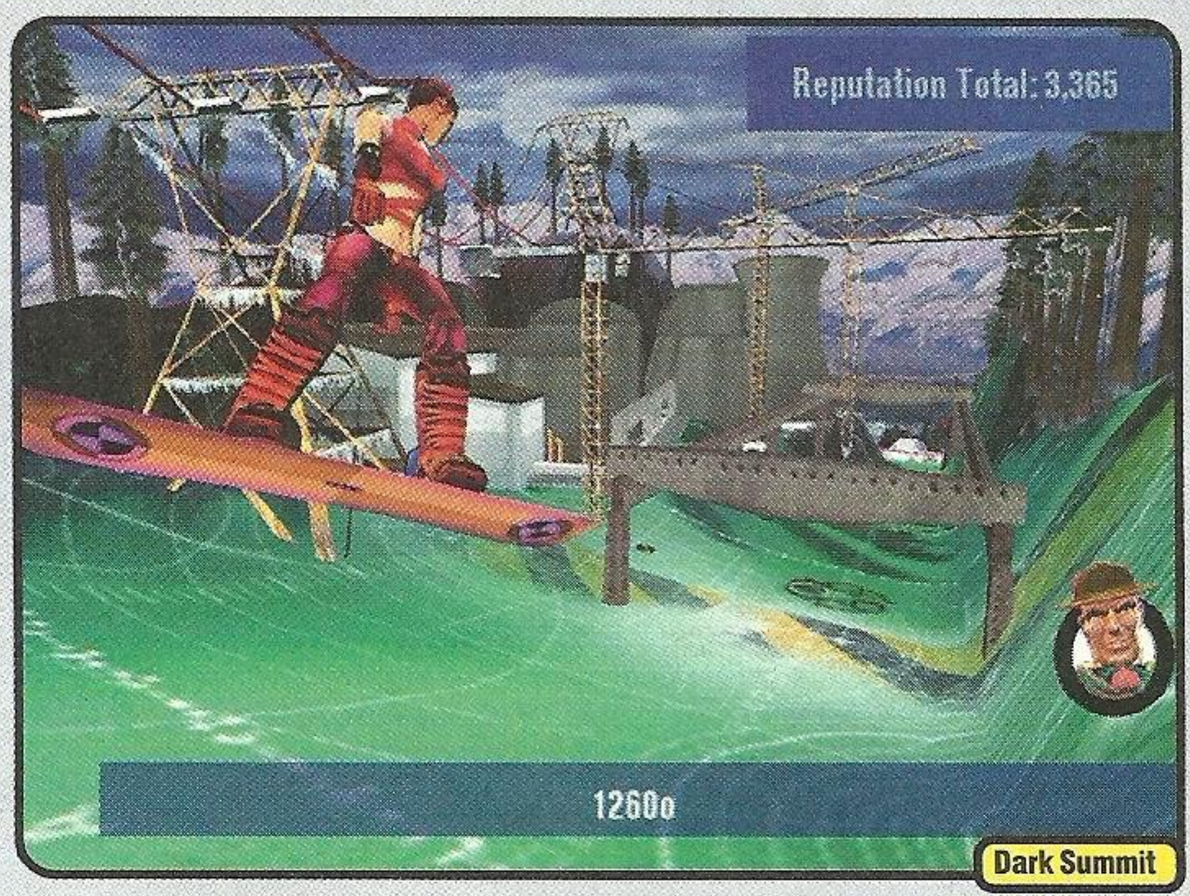
Jedna z najbardziej wszechstronnych firm przygotowujących się do zalania rynku grami na wszelkie niemal platformy. Na pierwszy ogień idzie **MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL (PS2, Xbox)**. Sporo nowych torów wyścigowych wzorowanych na zdjęciach satelitarnych prawdziwych obiektów sportowych, popularny pan Carmichael oraz grupa dwudziestu dziewięciu innych, bardziej lub mniej znanych motocyklistów i ostra jazda. To na początek.

Następny w kolejności tytuł szykowany jest głównie z myślą o fanach trójwymiarowych mordobić pokroju nieodżałowanego **RISING ZANA** czy **SOUKAIGI. NEW LEGENDS (Xbox)** zapowiadany jest jako jeden z tytułów premierowych i teoretycznie ma olśniewać wszystkich swoim wyglądem... Niestety z jakichś przyczyn autorom nie udało się wywrzeć na mnie aż takiego wrażenia. Gra z pewnością będzie porządna, zapewne nie zabraknie też licznych broni i innych urządzonek w Chinach przyszłości, ale nie wygląda za super. Za sztuczna jest. Oczywiście nie może zabraknąć też ulubionych zabaweczek THQ w postaci serii gier opatrzonych licencją **WWF. WWF RAW IS WAR (Xbox)** i **WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT (PS2)** zapewnią długie, pełne prawdziwie męskiej przemocy godziny walki posiadaczom konsol Sony i Microsoftu. Drugą żyłą złota THQ jest za to kanał Nickelodeon. Szefowie firmy nie oszczędzają żadnego popularnego programu stacji. **SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE** brzmi co prawda jak jakiś niewybredny dowcip skierowany w stronę biednych polskich tłumaczy filmów dla dzieci, ale tak właśnie będzie nazywała się gra na PSX-a. Na podstawie filmu oczywiście.

Drugim Nickoleodonowatym dziełem przerabianym właśnie na grę video jest **ROCKET POWER: TEAM ROCKET RESCUE** (też na PSX-a). Tutaj z kolei pojeździmy sobie na rowerkach. Niesamowite. W ogóle posiadacze PSX-ów mogą się cieszyć (albo nie, w zależności czy lubicie te lekko infantylne gry) na samą myśl o wszystkich tych super grach jakie THQ ma w swoich planach wydawniczych. **HOT WHEELS EXTREME RACING, POWER RANGERS: TIME FORCE** i **SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE.** Wszystkie gry pojawią się właśnie na szaraku.

Posiadacze PS2 zaznają jeszcze rozkoszy (?) łowienia rybek w **BASS STRIKE**, będą też mogli połamać sobie główki w **TETRIS WORLDS**. Tę ostatnią sprawdzą też przyszli właściciele GCN. A posiadacze Xboxa zagrają w snowboard z misjami specjalnymi **DARK SUMMIT**.

Hot Wheels



Dark Summit

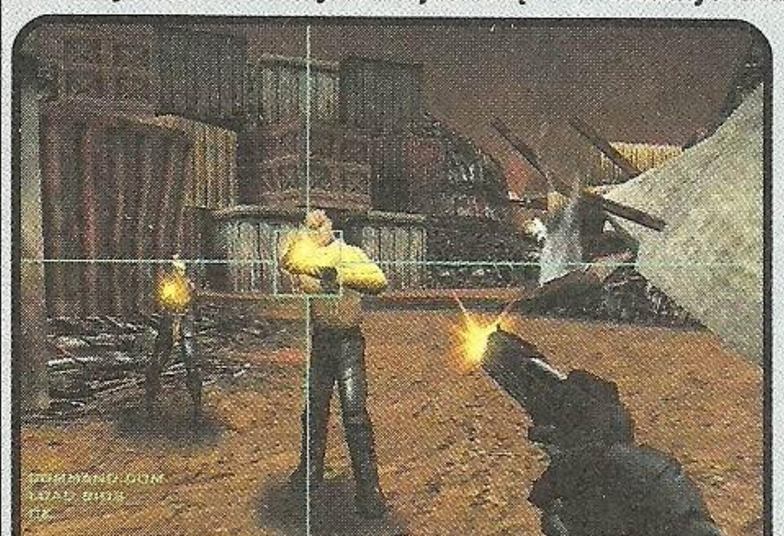
New Legends

MX 2002

WWF Raw Is War

TITUS

Kolejna firma, która swój sukces chce zbudować na kilku niezbyt świeżych, ale konkretnych licencjach. Chłopcy i dziewczynki z TITUSA najbardziej chwalą się ROBOCOPEM (PS2). Gra prezentowana była głównie w postaci filmów renderowanych, ale mieliśmy okazję zobaczyć też metalowego gliniarza w akcji.


Robocop

Gra wygląda na razie jak całkiem przeciętny shooter fpp. Najfajniejsze są napisy pojawiające się po bokach kranu - to akurat jest bardzo bliskie filmowemu oryginałowi, ale autorzy tej gry powinni jeszcze trochę popracować nad grafiką. Z pewnością nie zaszkodzi to grze.
Drugą licencją TITUSA jest TOP GUN COMBAT ZONES. Tutaj już grafika wygląda bardzo okazale i rzeczywiście

Top Gun

Stunt GP

nie da się nic zarzucić autorom od tej strony. Przygody asa przestworzy odgrywanego w filmie sprzed dekady przez Toma Cruise'a zrealizowane są w sposób przywodzący na myśl najnowszą część ACE COMBAT.
W dalszej kolejności są jeszcze - trójwymiarowe mordobicie o tytule BARBARIAN (PS2) NIE oparte jednak na filmie z Arnoldem Schwarzenneggerem w roli głównej, wyścigi samochodów rajdowych DOWNFORCE na (PS2) oraz dosyć radosny i kolorowy racerek STUNT GP (też na PS2).

Barbarian

SQUARESOFT

Największą niespodzianką jest gra powstająca w kooperacji Squaresoftu z Disneyem. Jej owocem ma być zręcznościowy rpg, w którym oprócz popularnych postaci wujka Walta - takich jak Goofy czy Donald wystąpią postacie typowo "kwadratowe". Na przykład główny bohater imieniem Sora to koleżka wyglądający jak Sion Barzahd (z BOUNCERA) z kolorem włosów Squalla i fryzurą Clouda. Został przy tym poddany deformacji na kształt postaci występujących w THREADS OF FATE. W sumie nic dziwnego, bowiem autorem projektów postaci jest Tetsuya Nomura. Aha, byłbym zapomniał. Gra nosi tytuł KINGDOM HEARTS i jest pisana na PS2.

Kingdom Hearts

Cały pomysł z tą grą jest dosyć ryzykowny. Oprócz Donalda i Goofy'ego wspomagających naszego człowieka będziemy też jeszcze trójka postaci typowo Square'owych. Oprócz tej dobrze znanej wszystkim dzieciom dwójki w grze gościnnie wystąpią także postacie z takich filmów jak "Aladyn", "Mała Syrenka" czy "Tarzan". Gra wygląda ładnie, ale mariaż świata Disneya i Squaresoftu wydaje się lekko ryzykowny. To jakoś nie bardzo do siebie pasuje...
Poza tym Squaresoft nie miał zbyt wiele do pokazania. Oprócz piętnastominutowego trailera filmu "Final Fantasy: The Spirits Within" pokazywanego w kinie, można było też sprawdzić jedno z wielu stoisk z FFX (PS2 naturalnie). Obydwie z tych rzeczy są absolutnie nie do pobicia. Film to absolutny majstersztyk, gra też będzie pewnym przebojem. Poza tym Square zapowiedziało wydanie połączonego pakietu CHRONO TRIGGER i FINAL FANTASY IV na PSX-a. Nazwa pakietu - FF CHRONICLES. Obydwie gry

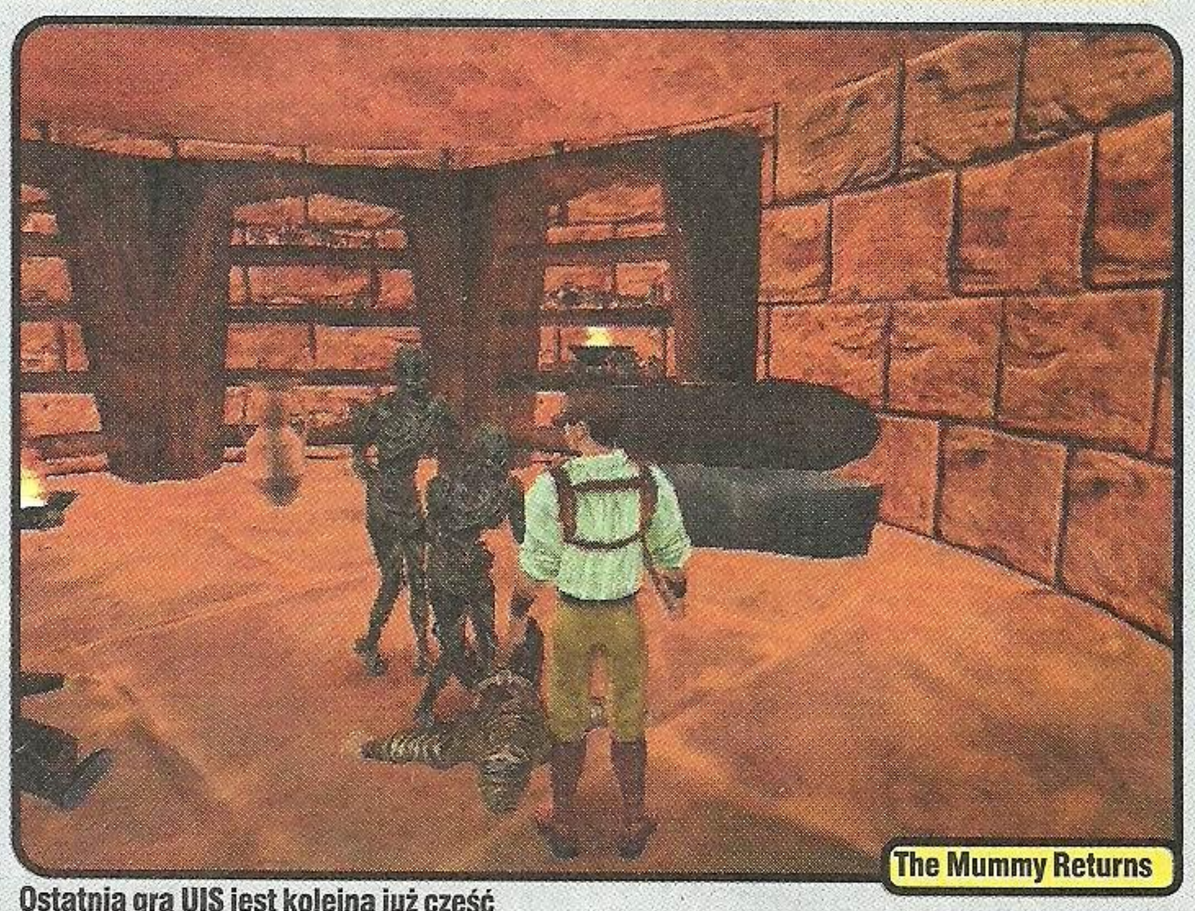
FF Chronicles

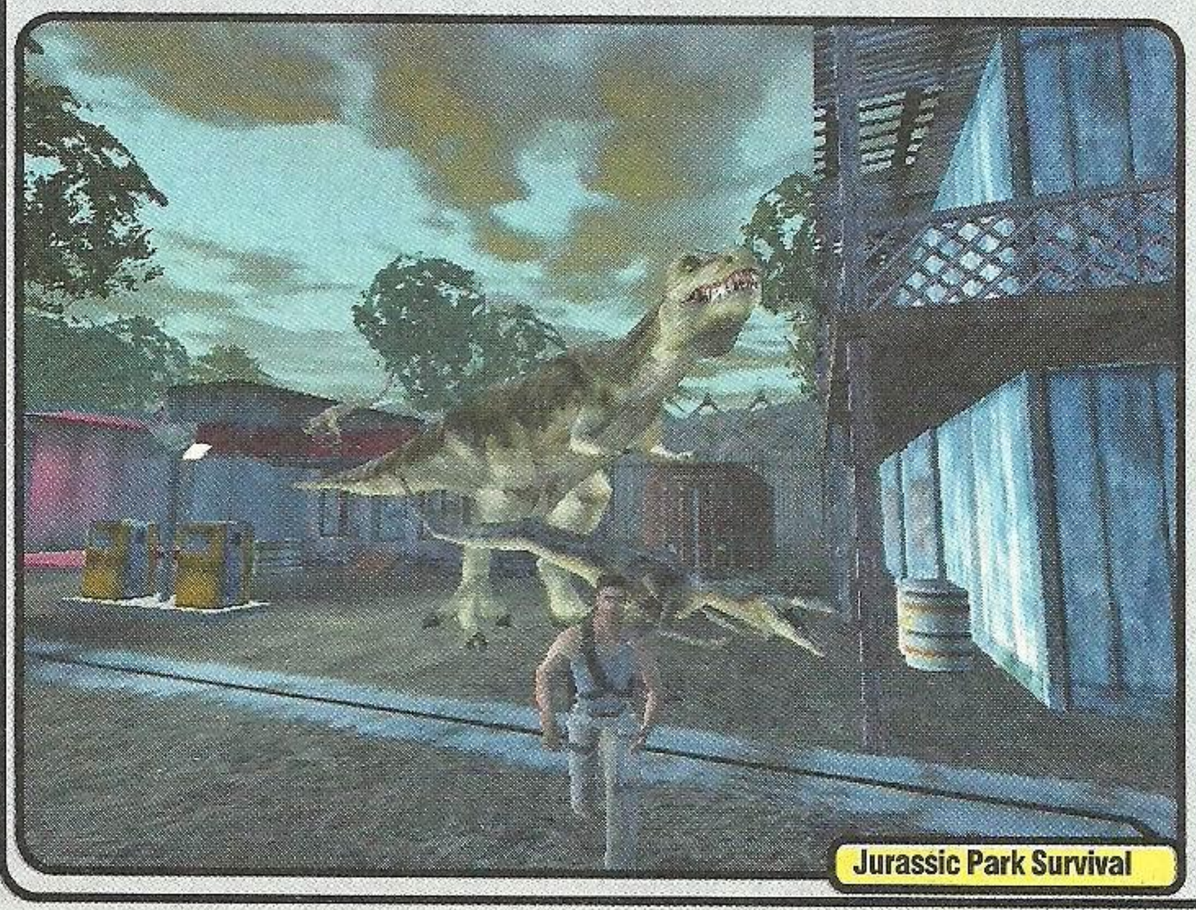
Mają być wzbogacone o wstawki animowane, ale poza tym będą to te same szesnastobitowe pozycje, które na PSX-ie będą wyglądały archaicznie. Szczególnie przy jednym z FINALI - VII, VIII lub IX.

UNIVERSAL

Tutaj także przede wszystkim licencje filmowe. i trzeba powiedzieć, że raczej chwytliwe. JURASSIC PARK SURVIVAL (PS2) nie jest oparty na scenariuszu nadchodzącego filmu o przygodach wśród wielkich gadów. Będzie sporo strzelania, ratowania kumpli z zespołu i rozwalania mięsożernych przyjemniaczków z perspektywy tpp. Śmieszna sprawa, bo według dwóch materiałów prasowych dostarczonych nam przez UIS bohater gry to:
a) David Espinoza
b) David Vaughn.

Ciekawe, na którego się zdecydują?
Druga gra licencjonowana to MUMMY RETURNS (PS2) oparta na bardzo kasowej drugiej części "Mumii". Gra jest przedstawicielką szlachetnego gatunku tpp'ów i ma dosyć ciekawą opcję. Można zagrać albo jako dobry Rick, albo zły Imhotep. Cele, misje i przeciwnicy różnią się w zależności od wybranego bohatera. Niezle, nie? Inna ciekawostka to to, że gra wygląda naprawdę bardzo ładnie, żeby nie powiedzieć: ślicznie. Ciekawe tylko jak rozwiązana będzie walka z Rockiem w roli Scorpion Kinga... Ale zapraszam do kina.

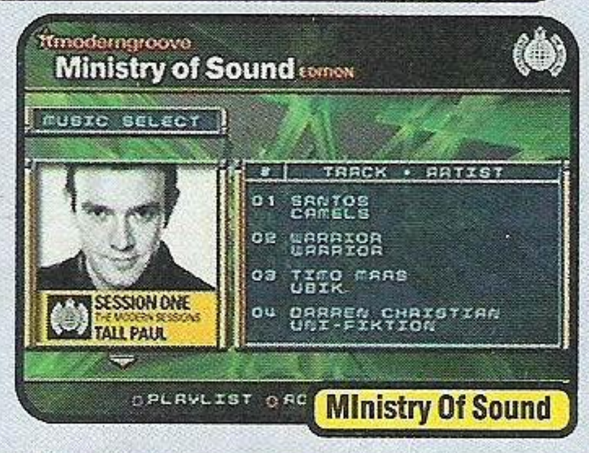

The Mummy Returns


Jurassic Park Survival

Ostatnią grą UIS jest kolejna już część przygód niestrudzonego zbieracza jabłek. CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX wygląda zupełnie jak Crash Bandicoot na PS2. I nie ma w tym nic dziwnego, bo to właśnie jest Crash Bandicoot na PS2. Schemat rozgrywki, przeszkadzajki i wygląd poziomów są bardzo znajome, crashowe. Tylko, że o wiele ładniejsze. Nasze zadanie polegać będzie na zwalczeniu najnowszego wynalazku doktora Cortexa. Monstrum to jest stworzone z jedną tylko myślą. Myślą zniszczenia Crasha. 30 poziomów zabawy, w pełni grywalna Coco mająca do dyspozycji swój własny wachlarz ruchów i kilka wydumanych środków lokomocji. Crashnie fajnie, nie?

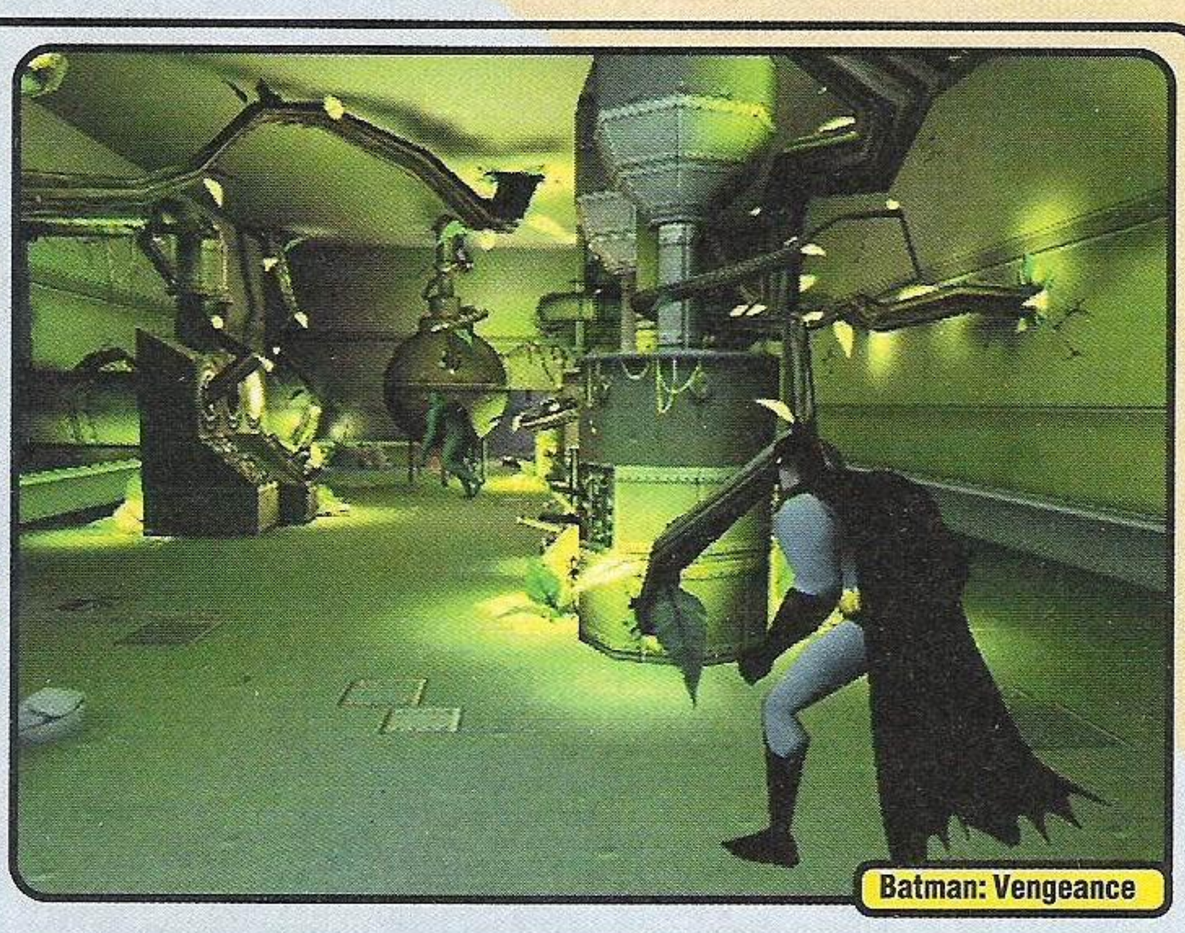
Crash: WOC

UBI SOFT



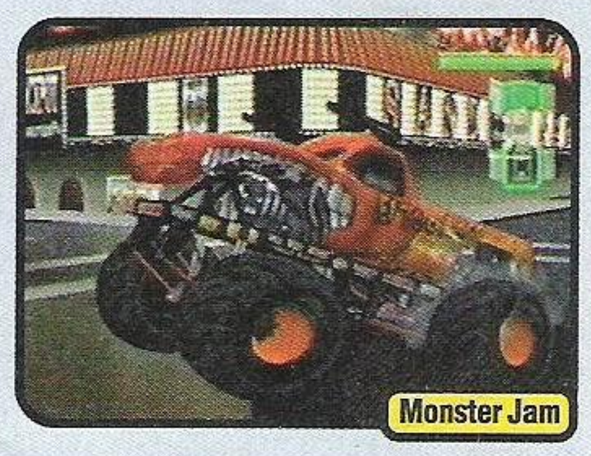
MInistry Of Sound

Goofy's Fun House


Batman: Vengeance

Jak zwykle sporo gier, jednak nie tak wiele jak w poprzednich latach, kiedy Ubi Soft prezentował się na tle innych firm niczym potentat rynku. Pierwsza wiadomość będzie o tyle zaskakująca, co krótka. Będzie E.T. i to na PSX'a. Jak będzie wyglądała gra oraz o co w niej będzie chodzić - nie wiadomo, ale mamy nadzieję, że sympatyczny stworek dodzwoni się do domu. Druga wiadomość jest ciekawa dla posiadaczy PS2. Otóż jeden z najlepszych, jeżeli nie najlepszy w tej chwili rpg na Dreamcasta doczeka się konwersji na konsolę Sony. Czy GRANDIA przypadnie do gustu posiadaczom konsoli Sony pokaże tylko czas.
Dreamcastowcy nie muszą za bardzo się przejmować, bo wygląda na to, że będzie to czysta konwersja. Podobnie będzie też z wywołującym nastroje depresyjno-lękowe EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES. Obydwie wersje gry (DC i PS2) są w toku i obie mają oferować te same elementy. Czyli - dziwny, pokręcony świat rodem z dziecięcych koszmarów. Historyjkę tę przedstawialiśmy już parę razy, ale oto skrót. Cyprien obchodził właśnie urodziny, które wypadają w dniu śmierci jego rodziców. Rozgoryczony chłopiec przeklina cały świat wokół siebie i nagle trafia do alternatywnej rzeczywistości, gdzie wszystko co znajome zostało poddane obróbce rodem z koszmaru. Osoby znające twórczość Tima Burtona powinny odnaleźć się w nim bez trudu. Cyprien, oraz jego nadludzkie alter ego - Super Cyprien stają teraz do walki o odbudowanie tego nienormalnego świata. Co ciekawsze, nasz mały bohater będzie musiał skonfrontować się ze swoimi przyjaciółmi. Oczywiście w ich nowych, pokręconych postaciach. Po wersji, którą widziałem na E3 mogę powiedzieć jedno - robi wrażenie i rzeczywiście przygnębia. Oprawa i dźwięk są dobre, chociaż spodziewałem się czegoś nieco innego. Należy jednak przyznać, że coś w tym jest.
Fani rozrywki w wielkich samochodach wyposażonych w monstrualne koła mogą pobawić się w najnowszej grze z tego gatunku. MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION (PS2) sprawia wrażenie wyścigów, ale w praktyce chodzi o rozwalanie innych wozów na torze. Torów jest osiem, rodzajów samochodów - 25 i to wystarczy.
Co powiecie jednak na następnego Batmana? Ubi Soft pomimo wszelkich niepowodzeń jakie gry z superbohaterami odnoszą na rynku, zdecydował się na ten desperacki krok. W rezultacie posiadacze PlayStation 2 mogą spodziewać się kolejnej edycji przygód człowieka-nietoperza. Pełne 3D, niebanalna, rysunkowa oprawa, możliwość latania, naparzania się z pachołkami Jokera i wykorzystywania osławionych patentów naszego dzielnego bohatera mają uczynić z BATMAN: VENGEANCE prawdziwą perełkę. Czy tak będzie w istocie - nie wiadomo, ale gra nie wygląda tak kiepsko jak można by się było tego spodziewać. Prawdę powiedziawszy wygląda nawet niezgorzej. Jak wspominałem ma rysunkowy charakter, czerpany trochę z animowanego serialu o przygodach Batmana. Aha - Mark Hamill (czyli Luke Skywalker dla niezorientowanych) podkłada głos Jokera.
Nasza coroczna relacja z E3 ze stoiska Ubi Softu nie byłaby kompletna bez napomknięcia o dwóch "wiecznych" tytułach, które zawsze podziwiamy. Należą do nich: legoludkowy HYPE THE TIME QUEST (PS2) oraz rts-owy CONFLICT ZONE (PS2 i DC), noszący kiedyś dumne miano PEACEMAKERS. Ta pierwsza to trójwymiarowa przygoda rozgrywająca się w świecie klocków Lego, natomiast druga to dosyć realistyczny, ambitny i ciekawy projekt, który jednak nie wygląda na bardziej zaawansowany niż był te trzy lata temu. W skrócie - są dwie strony konfliktu. Jedna z nich (ICP) ma słabszy sprzęt, ale ma ogromne poparcie ludności, którą może zwerbować do swoich szeregów, natomiast druga (GHOSTS) jest zaawansowana technologicznie, ale musi starać się aby opinia publiczna nie zniechęciła się do nich za bardzo, gdyż ma niezbyt duża poparcie. W rezultacie sprowadzi się to do sytuacji, gdzie cała ta zabawa z budowaniem baz, zarządzaniem jednostkami itd. są oczywiście obecne, ale nie będzie tu już miejsca na pacyfikowanie przypadkowych cywilów. Media są bowiem, tak samo jak w rzeczywistości, wszechobecne i relacjonują wydarzenia na żywo. Możliwość sterowania kamerą, środowisko 3D, bardzo zaawansowana sztuczna inteligencja i staranna oprawa mają zaoferować nam grę jakiej jeszcze było.
GOOFY'S FUN HOUSE (PSX) to z kolei bardzo lekka i przyjemna gra dla dzieci. Fajna, kolorowa grafika i sympatyczny fajtłapa w roli głównej to główne atuty tej gry przygodowej 3D. Inną grą wywodzącą się prosto z radosnego świata Walta Disney'a jest DISNEY'S TARZAN (PS2), gdzie będzie można pohuśtać się niczym Tarzan na lianie i porobić inne małpie figle. Albo inaczej. Tarzan będzie mknął na desce i w ogóle zarządzał jak trzeba.
Z dziwniejszych rzeczy wymienić należy składankę kawałków zebranych do kupy w jedną całość w, no nie wiem jak to nazwać, bo to na pewno nie jest gra. No więc zebranych do kupy w składankę pod tytułem MINISTRY OF SOUND: INTERACTIVE EDITION. Jeżeli jeszcze tego nie wiecie, to Ministry of Sound to legendarny londyński klub, gdzie odbywa się mnóstwo imprez mniej lub bardziej technicznych. Można go zobaczyć w kawałku "Hey Boy, Hey Girl" Chemical Brothers.
Drugą, już nieco bardziej przystępną rzeczą jest gra o enigmatycznym tytule RAYMAN M (PS2). "M" w tytule mogłoby oznaczać wiele rzeczy, ale w tym akurat przypadku jest to skrót od słowa Multiplayer. (albo Mnóstwo zabawy). Bohaterowie gry będą mieli do wyboru dwa tryby gry - wyścig lub walkę i tę barwną, Raymanową oprawę.

Conflict Zone


Monster Jam

Evil Twin

Rayman M

Hype - Time Quest

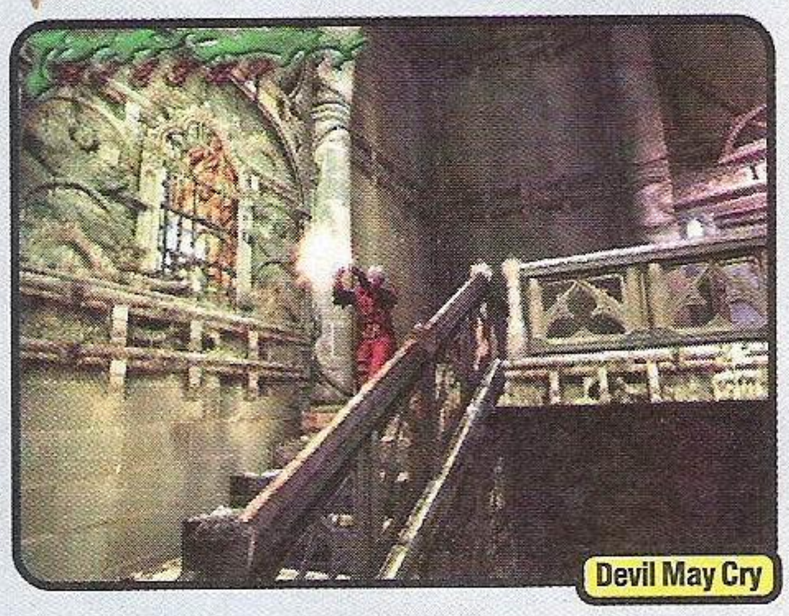
CAPCOM

DEVIL MAY CRY zasługuje na uznanie. Nie bez powodu wyróżniliśmy tę grę w naszym top-12 w ubiegłym miesiącu. Blondwłosy Dante rozprawia się z wapirami w taki sposób, że aż ciarki chodzą po plecach. Dwie spluwy w rękach, miecz na plecach i możliwość zmienienia się w demona - to naprawdę robi wrażenie. Przy tym gra prezentuje się rewelacyjnie pod względem oprawy graficznej - tak pięknie wyglądającej gry na PS2 chyba jeszcze nie było. Jeśli zaś chodzi o samą grę, to jest to Resident Evil na turbodoładowaniu. Zresztą pan Shinji Mikami - autor - powiedział niedawno w jednym z wywiadów, że początkowo miało to być właśnie RESIDENT EVIL 4, a dopiero po jakimś czasie zdecydował się na osobną pozycję. Zapewne początek nowej serii, bowiem nie mamy najmniejszych wątpliwości, że będzie to olbrzymi hit. Podczas E3 prezentowano to samo demo, które zostało dołączone do japońskiej wersji RESIDENT EVIL CODE VERONICA X na PlayStation 2.

A właśnie - kolejną grą Capcom na PS2 jest RE:CVX. Jest to konwersja z Dreamcastowego RE: CV różniąca się dosłownie kilkoma drobiazgami (nowe ujęcia kamer, klika minut dodatkowych animacji wyjaśniających obecność Weskera), ale nie wyglądająca wcale lepiej. Po prostu coś dla posiadaczy PS2, aby skrócić im oczekiwanie na RE4.

Capcom vs SNK 2

Heavy Metal GM


Devil May Cry

Kolejną grą, którą zaprezentował Capcom jest MAXIMO: GHOSTS TO GLORY. I tutaj przyznam, że podobnie jak w przypadku DMC opadły nam szczęki - jakie to ładne! Jakie szybkie i miodne! Jest to przeniesienie starego hitu firmy o nazwie GHOST'S 'N' GOBLIN'S w trzeci wymiar - rycerzyk cały czas biega w zbroi, a po zetknięciu z potwornickim traci jej elementy (aż do gaci). Naturalnie w jego rękach znajduje się potężny miecz zdolny posłać z powrotem do piachu całe hordy wstrętnych ghouli i ghostów. Maximo to imię głównego bohatera, a jego zadaniem jest oczywiście uratowanie królestwa. Jest tu sporo kapitalnych patentów (na przykład wyszarpanie miecza wbitego w drzewo trwa chwilę), sporo broni i zbieractwa. Jest także kapitalna grafika i animacja. Aż dziw bierze, że gra jest dziełem amerykańskiego oddziału Capcom! Nie mogło jednak obyć się bez odpowiedniego producenta - za sterami siedzi mr. Okamoto.

Dalej - dwie gry na poczciwego PSX'a w postaci MEGA MAN 6 oraz ONE PIECE MANSION. Ta pierwsza to standardowy platformer 2D, druga zaś to zwariowana logiczna zabawa, która chyba przez przypadek znalazła się na liście wydawniczej Capcom poza Japonią.

Na końcu zaś zostały dwie gry na Dreamcasta. HEAVY METAL GEOMATRIX to bijatyko-strzelanina oparta o silnik Spawna, z licencją słynnego magazynu komiksowego. Całkiem fajna, ale od Spawna znacząco jakoś nie odbiega. Drugą pozycją na DC jest CAPCOM vs SNK 2 - kontynuacja serii versus. Wiecie, czego się spodziewać. Ponad 44 postacie, więcej groove'ów- bo aż sześć, nowy remiks ścieżki dźwiękowej, nowe ukryte postacie i tak dalej, i tak dalej. Tym razem jednak grę zapowiedziano również w wersji na PS2, czyli - Capcom przeskakuje także z fajterami 2D na konsolę Sony. Capcom over and out!

Maximo

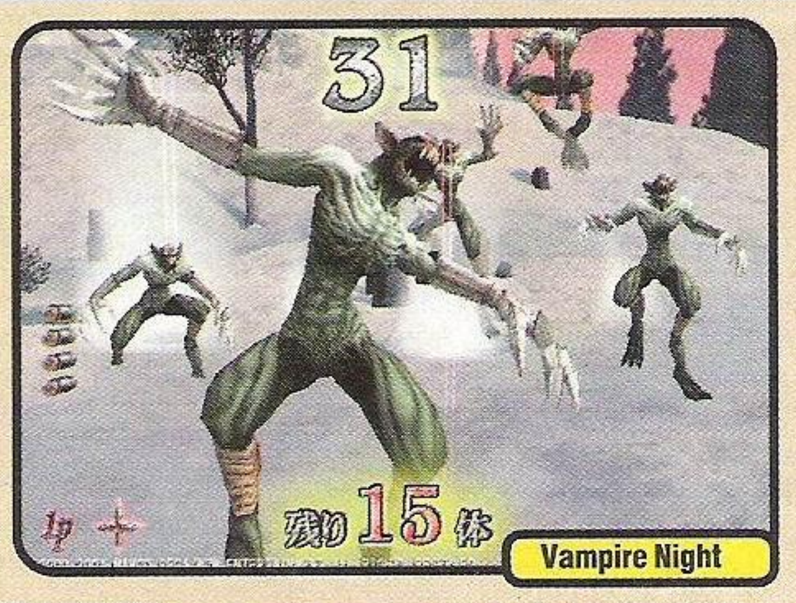
NAMCO

O tym, że Namco nie zdecydowało się pokazać ani TEKKEN 4, ani SOUL CALIBUR 2 już wiecie. Krótkie migawki na telebimie podgrzały jedynie atmosferę... Trudno, trzeba było skoncentrować się na innych grach tej firmy. Namco zaprezentowało sześć gier, wszystkie na PlayStation 2. Na początku więc KLONOA 2 - radosna i bardzo kolorowa platformówka dwa-i-pół-de, o której pisaliśmy już całkiem sporo w importach w ubiegłym miesiącu. W każdym razie jest bardzo, bardzo fajna. Kolejne dwie gry Namco to strzelaniny na pistolet Guncon 2 - VAMPIRE NIGHT i TIME CRISIS 2.

Zacznijmy od tej pierwszej - jest to koprodukcja Namco i... Segi, która jakiś czas temu zadebiutowała na automatach. Gra jest bardzo zbliżona do serii HOUSE OF THE DEAD, z tym, że zamiast zombiaków występują tu wampiry. Świetna grafika, klimat horroru no i jatka na ekranie... TIME CRISIS 2 to również konwersja, tylko z bardzo starego automatu działającego w oparciu o płytę do PS One. Na PS2 gra wygląda nieźle i jest znacznie wzbogacona. Jeśli zaś chodzi o tryb dla dwóch graczy, który był esencją automatu(osłaniali się nawzajem), to na razie widzieliśmy go w akcji na... Podzielonym ekranie! Wiecie - każdy strzelec miał swój kawałek telewizora. Będzie za to możliwość linkowania konsol! Namco potwierdziło także, że stary Guncon 1 będzie działał z TC2.

Czwarta gra Namco to ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES. Bardzo ładna, nawet piękna, ale pod względem zawartości praktycznie identyczna jak poprzednie części. Na pewno jednak znajdzie sie wiele osób mających ochotę na latanie wśród takich wizualiów. Piąta pozycją jest PAC-MAN ADVENTURES, trójwymiarowy platformerek. Hmmm...Taaaak.

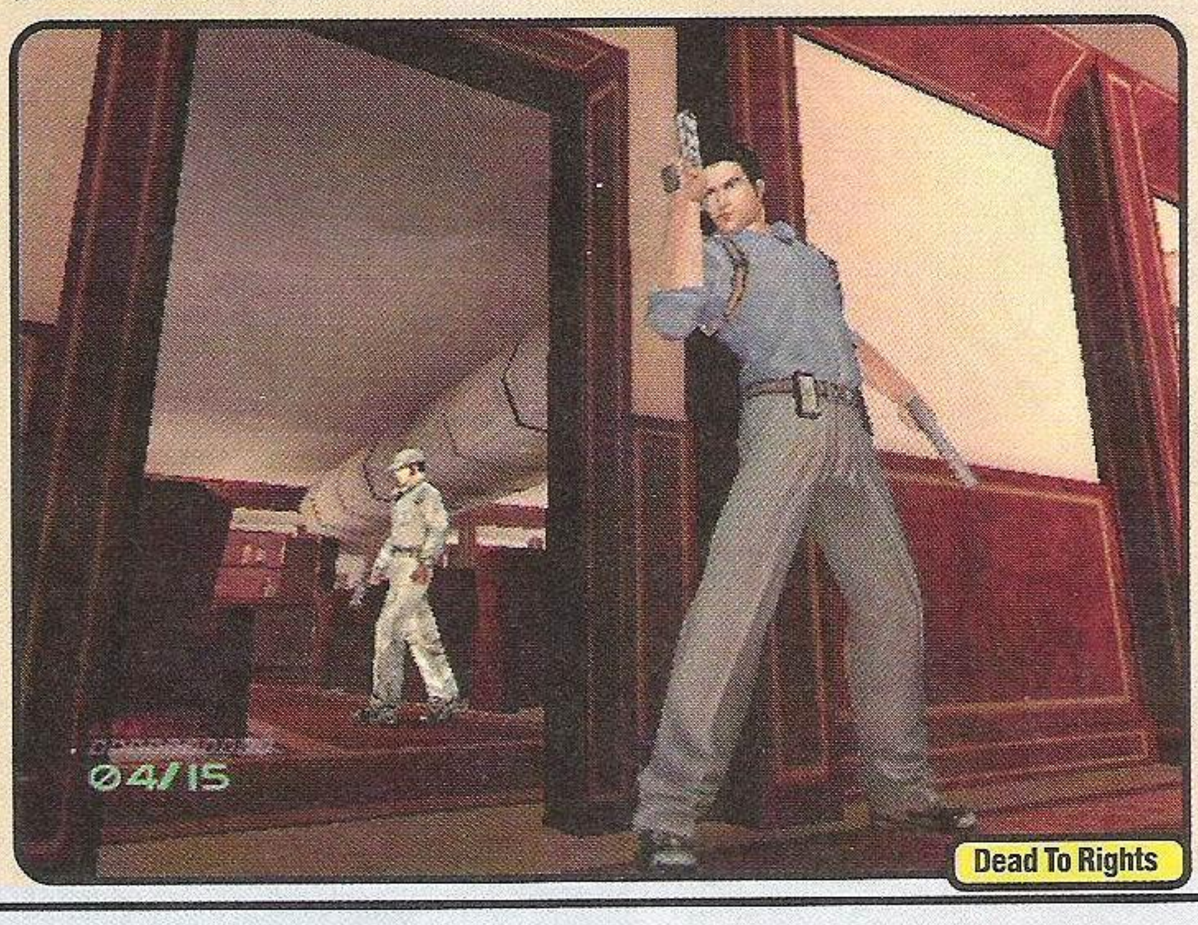
Na końcu zaś kroczy DEAD TO RIGHTS - pozycja opracowywana przez amerykański oddział Namco. No więc przyznam, że mimo znakomitej prezencji na screenach w akcji gra rozczarowuje. Wprawdzie są zarówno elementy skradanki, jak i mnóstwo strzelanin, ale całość wygląda trochę jak WINBACK i nie ma zbyt pięknej grafiki. Fajne jest za to rozbrajanie przeciwników. Weźmy jednak poprawkę na fakt, iż gra nie ukaże się wcześniej, niż w połowie 2002 roku.


Vampire Night

Klonoa 2

Time Crisis 2

Ace Combat 4


Dead To Rights

DREAMCATCHER

Ta firma w Europie nazywa się Cryo. Wystawa jednak była amerykańska i stąd Dreamcatcher. Firma wydała na PSX kilka swoich przygodówek i chce kontynuować ten trend na PlayStation 2. Na pierwszy ogień idzie więc FRANK HERBERT'S DUNE - przygodówka z widokiem tpp oparta o wspaniała serię książek Diuna. Gra wygląda nieźle, są charakterystyczne dla serii elementy (filtrfraki, krysnoże i czerwie), a jej autorami są Francuzi - może więc być ciekawie. W różnych migawkach można było pobiegać sobie po jakimś korytarzu (przypominającym jako żywo sicz fremeńską), pouciekać przez wielkim czerwiem, porozmawiać z ojcem Leto Atrydą i kochanicą Chani, a także poczytać o samej grze.

Megarace 3

Firma szykuje jeszcze dwie pozycje na PS2 - pierwsza z nich to MEGARACE 3 (heh, jedynka należy do pierwszych gier na CD, miała renderowane trasy), druga zaś nosi zdradzający wszystko tytuł ZORRO. To będzie przygodówka.

Frank Herbert's DUNE

SIERRA

Ta firma nie wydała wcześniej zbyt wielu gier na konsole. Szczerze mówiąc nie mogę sobie przypomnieć żadnego tytułu. Ale w obliczu dominacji konsol także i Sierra powoli zmienia swoją politykę. Będzie więc rewelacyjna strzelanina fpp HALF-LIFE na PS2 z nowymi misjami, dodatkowymi trybami kooperacyjnymi i deathmatchem, nowymi postaciami i usprawnioną grafiką. No i przede wszystkim możliwość podłączenia myszki i klawiatury do konwoli - coś, co zupełnie bez powodu zostało wywalone z QUAKE III REVOLUTION.

Half-Life

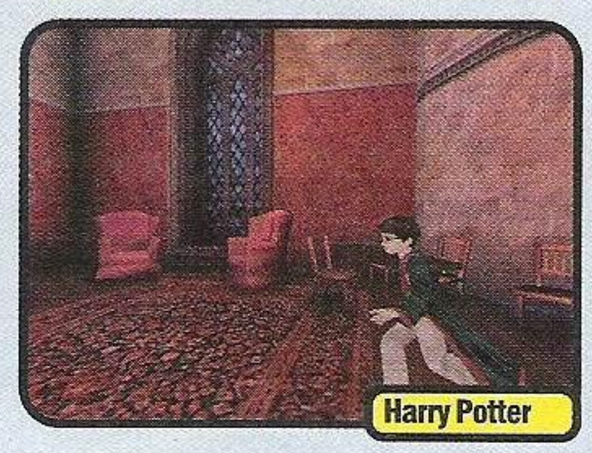
Drugim tytułem jest TRIBES 2. Oryginał na PC to zespołowa, sieciowa strzelanina fpp. bardzo futurystyczna w klimacie i dizajnie. Jednocześnie mogło w niej bawić się aż 50 osób! Zobaczymy, jak to będzie z konwersją na PS2 - aby tylko nie skończyło się na split-screenie dla czterech graczy. W końcu zapowiedziano już do PS2 kartę sieciową i modem. Na razie można było pobiegać sobie i postrzelać na zlinkowanych konsolach.

Tribes 2

EA

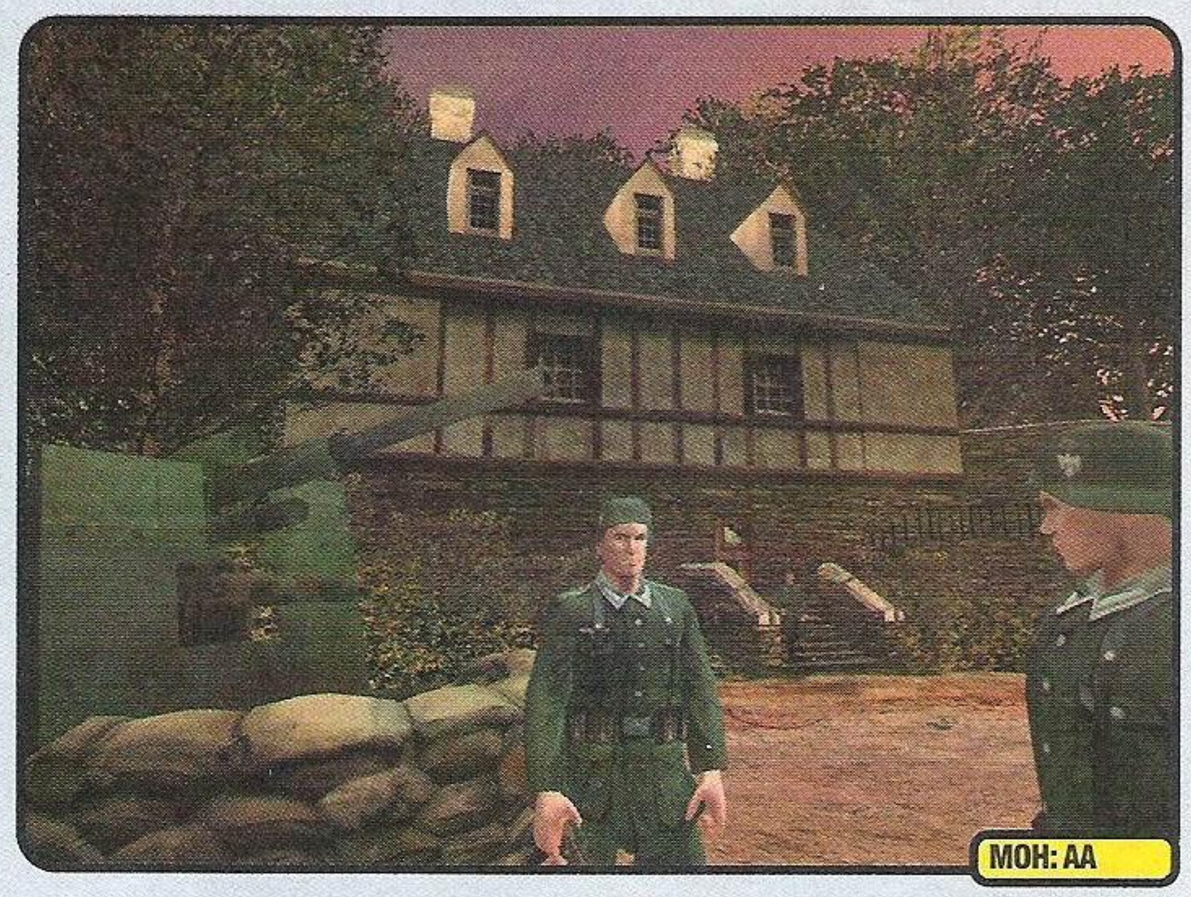
Największy wydawca gier na świecie jak zwykle szykuje coś dla każdego. Tym razem jednak gier było jakby mniej - wygląda więc na to, że NHL 2002, FIFA 2002, NBA LIVE 2002. MADDEN 2002, TIGER WOODS, NASCAR, FORMULA, NCAA... Aaaaa dosyć! Wszystkie te gry ukażą się na PlayStation 2, większość na Xbox i na Gamecube, a część także na PS One. Najśmiejszniejsze jest to, że można było zagrać tylko w NHL i wygląda na to, że udało się poprawić skaczącą animację. A to ci dopiero. Tak więc nie możemy podać jeszcze czym będzie różnić się FIFA 2002 od 2001...

Jedziemy więc dalej. Będzie HARRY POTTER na podstawie pierwszej książki, tej z kamieniem filozoficznym (PSX i PS2). Gra zręcznościowo-przygodowa, ładna. Na pewno będzie się podobać fanom Harry'ego. 007 AGENT UNDER FIRE (PS2) wygląda świetnie. Czysta, ładna grafika, płynna do bólu animacja, mnóstwo strzelania i eksploracji przeplatanej levelami, w których zasiądziemy za kółkiem fajnych wózków. To nie może się nie udać. Zwłaszcza, że ostatni Bond na PS One już od EA był jak najbardziej

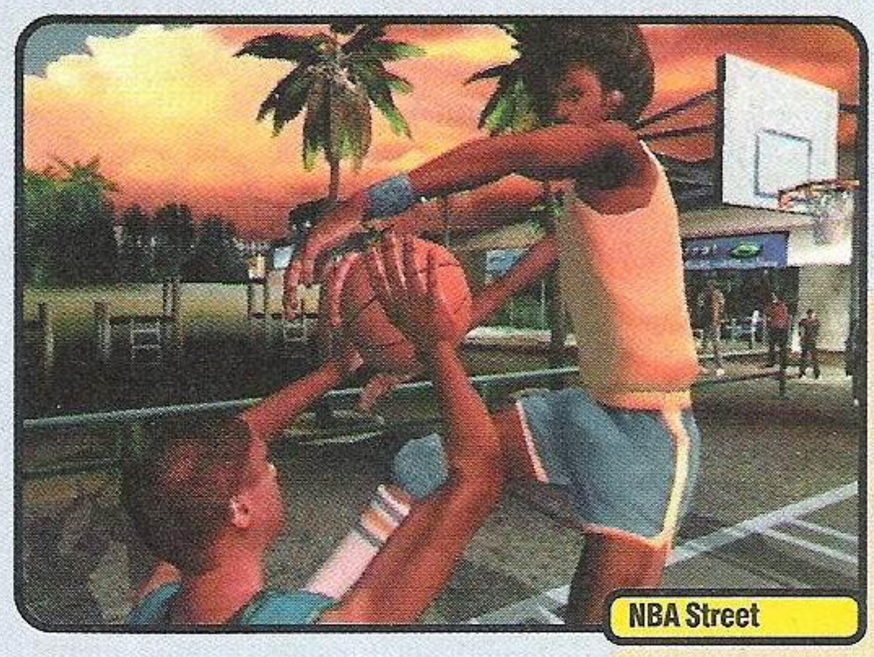

Harry Potter

udany. Kolejną propozycją EA jest NBA STREET (PS2). To rewelacyjna koszykówka uliczna, tak miodna jak kiedyś NBA JAM. Jej autorzy popełnil wcześniej SSX, tak więc wiecie czego można się spodziewać. A mówiąc o SSX obwieszczamy SSX TRICKY - kontynuację (PS2). Na razie widzieliśmy jedynie krótki, ale bardzo efektowny filmik, gdzie czesane były tak kosmiczne triki, że szkoda słów. Bardzo ładne.

Dalej w temacie PS2. ALIENS: COLONIAL MARINES (PS2) to strzelanina fpp, która zapowiada się naprawdę nieźle. Szkoda tylko, że widzieliśmy demko trwające jakieś 3 minuty (chodziliśmy po statku komandosem i polowaliśmy na robaka, wybiegł robak, zabiliśmy go, koniec) i


MOH: AA

nie dali nam żadnego obrazka. Ale może być z tego coś. Za to SIMPSONS: ROAD RAGE to na razie mniej więcej tak udana pozycja jak nieszczęsny SIMPSONS WRESTLING , tylko że tu rozbijamy się Homerem po mieście w stylu Crazy Taxi.


NBA Street

007 Agent Under Fire

Pirates...

Największą furorę wzbudzały dwie gry na Xbox. Pierwsza - MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT wygląda po prostu zabójczo. Strzelamy oczywiście do faszystów - jak w dwóch poprzednich częściach. Druga - PIRATES OF THE SKULL COVE to oczywiście rozwinięcie starego hitu MicroProse z Amig i Pecetów. Pływamy po morzach, łupimy statki, szturmujemy zamki i tak dalej. Sądzimy, że obie te gry pojawią się także na PS2.

RECENZJE

GRAN TURISMO 3, GRAN TURISMO 3... A oprócz tego cuda kilka dobrych pozycji na PS2 (RED FACTION!) i Dreamcasta (CRAZY TAXI! 18 WHEELER!)! Jeśli zaś chodzi o PSX'a, to również znajdzie się kilka gier, które powinny was zająć przez wakacje. Do przeczytania we wrześniu!

Disney's LITTLE MERMAID 2

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Disney
- **Ocena:** 4/10

Oto gra oparta o nieśmiertelny pomysł bajki o małej syrence. Pomysł nieśmiertelny, możliwości, jakie otwiera uniwersum syrenek nieograniczone, ale nie każdy potrafi je wykorzystać.

Problem natomiast z DISNEY'S LITTLE MERMAID 2 polega na tym, iż gra zrobiona jest elegancko, ciekawie i ładnie, ale bez pomysłu. Wszystko opiera się na pomyśle pływanej (bo syrenkowej) zręcznościówki, w której (jak to w grach Disneya) zbieramy monety, perełki i inne przedmioty, które przydają się nam w dalszej zabawie. I tak posuwamy się naprzód mogąc sprzedawać przeciwnikom plaskacze za pomocą zgrabnej ogonowej płetewki, wysyłać ultradźwięki, przyspieszać i zbierać graty. Słodziutkie. W zasadzie można poruszać się po pionowej płaszczyźnie gry: dół, góra, lewo prawo (ekranu). I to cała filozofia. Plansze roją się od sekretów i tu pierwszy stopień, bo sekrety te często chowane są w takich miejscach, że dzieciakom ciężko będzie je znaleźć. Po drugie - sterowanie. Póki płyniesz prosto - super. Jeśli chcesz nagle skręcić - totalny chaos. Syrenka (imienniczka pewnego proszku do prania na literkę "A") miota się w prawo i lewo, więc wypada puścić joypad i poczekać aż się uspokoi. Wreszcie nudne poziomy. A dopiszcie sobie do tej listy fakt, że czasem trzeba trzy razy wracać tą samą drogą na jednym poziomie, żeby móc przejść dalej. Nie polecam syrenki, pomimo faktu, że może ładnie na screenach wyglądać. Nieudany produkt z wielkiej firmy. Trudno się mówi. **[Grabarz]**

Super Casino Special

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas
- **Ocena:** 3/10

Takie gry, jak SUPER CASINO SPECIAL przegrane są już na starcie. Przeznaczone dla wąskiej grupy odbiorców, mało dynamiczne - właściwie skazane są na rynkową porażkę. Historia pokazuje jednak, że można się postarać i wyjdzie fajnie (vide "wędkarze" Segi na Dreamcasta). Ale jak się nie starać, to nie ma szans.

Gdybym robił grę będącą symulatorem hazardu kasynowego, w życiu, za żadne skarby, nawet jakby mnie mieli pokrajać na kawałki albo wysłać do Big Brothera - nie nazwałbym jej SUPER CASINO SPECIAL. Już sama ta potworna nazwa odstrasza. Ale nie uprzedzajmy się. Gra zakłada, że nagle, ni stąd, ni z owąd zapragniemy grać w kasynowe gry na konsoli. Ruletka, oko, jednoręki bandyta - dobra. Siadamy. Wita nas prymitywny interface składający się głównie z ramek, trybu tekstowego i podłożonych w tło zdjęć oraz rysunków. Kolory blade i jakby ktoś posypał mąką, zdjęcia nieostre, widać tylko fragmenty stołów, animacji zero. Jąłem tedy się zastanawiać, czego bym od takiej gry oczekiwał. Otóż pewnie oczekiwałbym, by zabawa wciągała - niestety, nie mam co na to liczyć. Po wtóre chciałbym, żeby widać było kiedy wygrywam, a kiedy przegrywam - niestety. Poznam tylko po tym, że obok ikonki mojej postaci pojawia się ekst: "Mmmm..." (jak przegram) albo "HURA!" jak wygram. Oraz po tym, że zmniejsza się pula moich żetonów. Nie widzę żadnego powodu, by tę grę kupować, poza tym, że ktoś umówił się na spotkanie biznesowe z jakąś szychą i chce poznać zasady zabaw proponowanych w kasynie. To owszem - wszystkie gry elegancko opisane. Poza tym - pomysłów nie mam. **[Grabarz]**

Monster Racer

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Microids
- **Ocena:** 4/10

Dowcip: spotykają się dwa ślepe konie. Jeden mówi do drugiego: Jak tam gonitwy? Bierzesz udział w Wielkiej Pardubickiej? Na co drugi: Nie widzę przeszkód.

Hiehiehie... Dowcip powyższy ma niewiele wspólnego z grą, którą niniejszym podejmuję się zrecenzować, ale przytaczam go, bo wydaje mi się niezły. A gra jest z kolei wyścigiem, więc o temat zgrabnie zahaczyłem.

Ideą tej giereczki jest fakt sabatu kilku zgrabnych potworków, które z nudów zaczynają się ścigać. Postacie są doprawdy ciekawe. Jest wilkołak sunący na olbrzymiej kości. Jest mumia latająca na małej piramidce. Jest wiedźma na miotle. Frankenstein na elektrycznym łóżku... łapiecie już?

Torów oczywiście kilka i trybów rozgrywki także. Choć większość z nich opiera się o ideę wyścigu, to uzupełnić muszę powyższe informacje o fakt, iż jest to wyścig z ulubionej mej serii: "zbierz z toru niespodziankę i podrzuć koledze, żeby za szybko nie jechał". Takie wyścigi - pisząc nawiasem - są wielką metaforą życia. Wyścig z podkładaniem nóg... Tiaaa... A wracając do tematu: niestety grafa zarżnęła ten tytuł. Postacie są maleńkie - w ogóle nie widać co robią, jak jadą. Wręcz trudno je odróżnić od siebie. Po wtóre - nieciekawe tory. Wystarczy przejechać jeden zakręt, by znudzić się jazdą. Kolejne trasy nie wnoszą niczego nowego. A ta gra miała potencjał. Widać, że przebija z niej czasami chęć wybicia się. Taka chęć przejawiać się może tym, że trasa pełna jest wyboi, które dodają rozgrywce kolorytu, że fajne są filmiki początkowe i końcowe, że ślicznie wygląda menu... Ciężko mi to pisać, ale ten MONSTER RACER fajny jest wszędzie tam, gdzie nie gramy. A, nie! Dźwięk jest całkiem, całkiem. Tylko różnica klas dźwięku i grafiki poraża: przejeżdżasz nad niebieską kreską, a słyszysz czysty dźwięk strumienia. Heh.

Chyba naświetliłem wam obraz tej ciekawej gry. Nie uważam, by była warta uwagi. Z żadnego powodu. Dziękuję za uwagę i życzę dobrej nocy. **[Grabarz]**

LAND BEFORE TIME: Great Valley Racing Adventure

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** TDK MEDIA
- **Ocena:** 4/10

Tory myślenia koderów gier na PSXa są proste (hihi): skoro dzieci lubią zwierzęta i dobrze chowają się przy dziadku, albo babci, to zróbmy grę, która to wszystko pomiesza. Mamy więc ninejszy tytuł, w którym występują stare zwierzątka, czyli dinozaury.

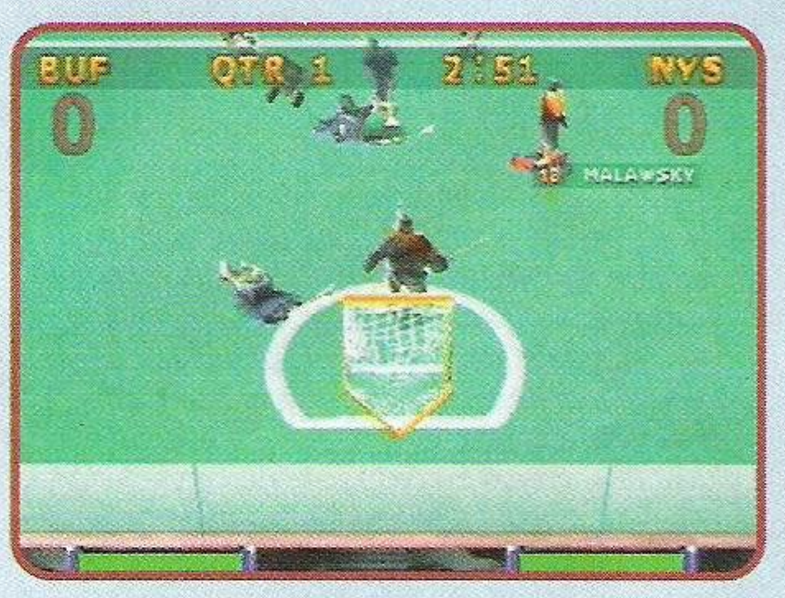
Sytuacja jest taka: kilka dinozaurów (przyjaciół z wielkiego wąwozu) postanowiło przeszukać okoliczne zarośla. Tu i ówdzie trafili na trasy, po których można się wesoło ścigać w szaleńczym biegu. Sytuacja została z miejsca wykorzystana. W ten sposób powstał biegany, dinozaurowy racer, w którym trzeba zbierać kwiatuszki. Jaki problem? Problem w tym, że dinozaurek zasuwa sam, a my tylko możemy nim podskakiwać i skręcać. Zatem sztuka w lawirowaniu. Jeśli nie zbierzesz wystarczającej liczby kwiatków - nie masz szans na przejście do następnego poziomu.

Do wyboru są dwa tryby gry. Wyżej opisałem pierwszy. Drugi z nich, to wyścig z komputerem, albo kolegą, przypominający nieco bieg z przeszkodami. Biegniesz, skaczesz, by omijać przeszkody i zbierasz kwiatki. Dzięki temu, że masz pewną pulę kwiatków w kieszeni, możesz na jakiś czas przyspieszyć do sprintu. I znowu. I

mamy osiem torów jednego trybu, osiem drugiego, a cztery dinozaury do wyboru
No dobra. Ale jak to wygląda. Otóż zarówno pod względem grafiki, jak i dźwięku - cężko się czepić. Postacie są okrąglutkie, barwne, miłe. Tory, po których biegają ciekawe, z pomysłem. Ograniczenia, jakie stawia przed koderami babcia Playstation zostały w sprytny sposób ominięte. Postacie są różnorodne i dają sie lubić. Tu także brak zastrzeżeń. Zastrzeżenia mam tylko do długości gry. Ona jest znacznie za krótka! W jeden wieczór dla mnie, to w dzień dla dzieciaka. Torów i opcji jest zbyt mało. Poza tym dinozaury mają niewielki zakres ruchów i możliwości. A szkoda - bo gra momentami jest miła. Czego się więc de facto czepiłem? Tego, że w LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY RACING ADVENTURE brak najzwyklejszej ikry. No i rzecz to dla dzieciaków właściwie tylko...
[Grabarz]

BLAST Lacrosse

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 4/10



„Lacrosse - gra zespołowa pochodzenia francuskiego i indiańskiego. Ostateczne zasady ustalono w XIX w. W Kanadzie uznawano ją za sport narodowy. Celem gry jest umieszczenie gumowej piłki w bramce przeciwnika za pomocą trójkątnej rakiety ("łapy") na długim kiju. Jest pierwowzorem hokeja."
Ta encyklopedyczna informacja daje nam jakie takie wyobrażenie o tej grze. Rzeczywiście jest ona niezwykle podobna do hokeja ale na trawie. W BL występują zespoły grające w NLL (amerykańskiej National Lacrosse League). Nie wiem czy zasady w tej lidze zostały zmienione w stosunku do XIX wiecznego pierwowzoru, ale wydaje się, że tak. Gra jest brutalna, kontaktowa na maksa, zawodnicy nie szczędzą sobie kopnięć, nadużywają kijów i nieustannie się biją. Po meczu jest nawet statystyka pokazująca ilu zawodników zostało kontuzjowanych. Sport raczej nie dla mięczaków. Wszystko to brzmi całkiem zachęcająco - niestety tylko do momentu, w którym odpalimy gierkę.
No więc wygląda toto paskudnie i rusza się beznadziejnie. Jako że jest to gra podobna do hokeja (o czym już wiecie), to programiści z Acclaim Sports nie namyślając się zbytnio wzięli engine z NHL BREAKAWAY z 1998 roku i zrobili na nim tę grę.
Z tego powodu zawodnicy zamiast biegać po boisku ślizgają się po nim jak po lodowej tafli. Gra chrupie, ma fatalną animację, brzydkie i strasznie kanciaste postacie graczy oraz kiepski dźwięk, w którym tylko komentator zasługuje na uznanie. Koleś jest zabawny, złośliwy i okrutny: "Kopnij go w głowę. Jeszcze raz i jeszcze i jeszcze...". Niezłe teksty lecą często, ale nie uda im się uratować gry...
Sterowanie jest równie kiepskie jak grafika. Niedokładne, a przez to denerwujące. Sama rozgrywka jest chaotyczna, ale dość szybka i mogłaby być interesująca gdyby nie mnogość wymienionych już wad.
Zmarnowana. **[Marcellus]**

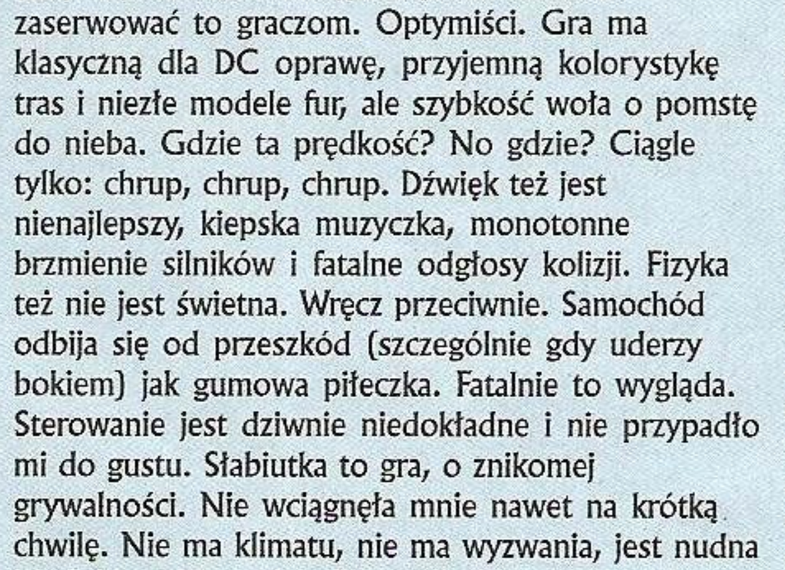
EXHIBITION OF SPEED

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Titus
- **Ocena:** 3/10

Pomimo tego że na DC wyszły jedne z najlepszych wyścigów jakie kiedykolwiek pojawiły się na rynku gier wideo, niektórzy producenci wypuszczają kiepskie gierki licząc, że i one zdobędą klientów.
Ten wstęp właściwie wystarczy za całą recenzję tej gry. Ale trzeba jakoś zapełnić miejsce przeznaczone na produkt ukryty niekiedy pod tajemniczym skrótem E.O.S.
Ja po krótkim kontakcie z grą zmieniłem znaczenie tego skrótu na Exhibition Of Shit. Ale do rzeczy. Są to wyścigi. Dla ścisłości: arcade'owe wyścigi.
Stworzono kilka szalenie interesujących postaci. O niesamowitej pomysłowości twórców niech świadczy to, że żadna z nich na pierwszy rzut oka nie jest interesująca. Dodano też kilkanaście fur (niektóre są nawet całkiem niezłe). Jest też trochę tras w różnych (niezwykle nowatorskich) okolicach takich jak: las, góry czy miasto. Następnie postanowiono zaserwować to graczom. Optymiści. Gra ma klasyczną dla DC oprawę, przyjemną kolorystykę tras i niezłe modele fur, ale szybkość woła o pomstę do nieba. Gdzie ta prędkość? No gdzie? Ciągle tylko: chrup, chrup, chrup. Dźwięk też jest nienajlepszy, kiepska muzyczka, monotonne brzmienie silników i fatalne odgłosy kolizji. Fizyka też nie jest świetna. Wręcz przeciwnie. Samochód odbija się od przeszkód (szczególnie gdy uderzy bokiem) jak gumowa piłeczka. Fatalnie to wygląda. Sterowanie jest dziwnie niedokładne i nie przypadło mi do gustu. Słabiutka to gra, o znikomej grywalności. Nie wciągnęła mnie nawet na krótką chwilę. Nie ma klimatu, nie ma wyzwania, jest nudna jak flaki z olejem, fuj. **[Marcellus]**

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001

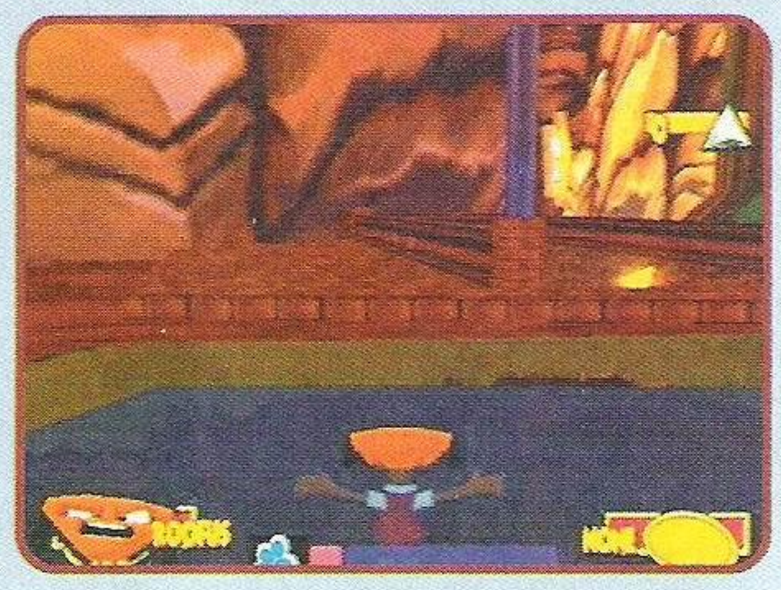
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Cryo
- **Ocena:** 3/10



Na ziemnych kortach Rolland Garros w Paryżu nie tak dawno zakończył się wielki turniej tenisowy. Jest on jednym z najznamienitszych. Każdy z zawodników chciałby go choć raz w życiu wygrać. A o tym, że nie jest to łatwe próbują nas przekonać autorzy tej gry...
...ale sami przekonali się, że zrobienie dobrej gry również łatwe nie jest. Jak na razie tylko jedna gra traktująca o tym sporcie nadawała się do użytku.
Mowa oczywiście o fenomenalnym VIRTUA TENNIS na Dreamcasta. A ta produkcja zasłużonej skądinąd firmy Cryo jest po prostu kolejną, jakże nieudolną, próbą.
Brakuje jej tego wszystkiego czym charakteryzował się niedościgniony (jak na razie) wzór wypuszczony przez firmę Sega. Czyli: dynamiki, prezencji, intuicyjnego sterowania oraz grywalności. Każdy z tych niezwykle istotnych składników został zapomniany podczas tworzenia tej gierki. Co daja nam grę powolną, z brzydką i chrupiącą grafiką. Postacie tenisistów są strasznie kanciaste, niezgrabne i niestarannie animowane. Okropność. Dźwięk jest przyzwoity, ale to w tego typu grach nic trudnego. Odgłosy uderzeń w piłkę, sędzia główny, liniowi i to wszystko. Za to sterowanie woła o pomstę do nieba. Jest niedokładne, niepotrzebnie skomplikowane i skutecznie obrzydza i tak nieciekawą rozgrywkę. A grywalność? Brak, kompletny jej brak. Po pierwsze nie ma żadnych oryginalnych tenisistów, po drugie i po trzecie i po czwarte należy wstawić to co napisałem wyżej o grafice, sterowaniu i szybkości z jaką wszystko dzieje się na korcie. Mnie, pomimo usilnych starań odrzuciło od ekranu telewizora w połowie drugiego seta gry z konsolowym przeciwnikiem. Naprawdę beznadziejna produkcja. Pozwólcie, że podsumuję. A więc: Syfna. **[Marcellus]**

FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 4/10



A tak miało być ładnie! FUR FIGHTERS na Dreamcasta niepodzielnie rządziło... A tu? Drugi UNREAL TOURNAMENT?
FUR FIGHTERS ma starą, znaną zasadę. Jest kilka postaci i każda z nich ma inne zdolności. Żeby teraz przejść sobie wszystko ładnie, trzeba tymi postaciami żonglować tak, żeby pływające płynęły tam, gdzie nie mogą skaczące i otwierały im przejścia. I vice versa.
Tym jednak razem postaciami, które będziemy zmieniać są wesołe zwierzątka. Mało tego - cały świat jest kreskówkowy. I jeszcze mało tego - zwierzaki wykonane zostały metodą cell shading, czyli tą słynną metodą, do której wyją po nocach wszyscy fani kreskówek, a która sprawia, że postać na ekranie wygląda jak trójwymiarowy animek, bez cienia skazy. Tak więc gra prezentuje się po prostu cudownie, żeby nie powiedzieć - bosko.
Ale nurtuje was zapewne, co ona ma wspólnego z UNREAL TOURNAMENT? Otóż to, że znów grać się w nią nie da. Jak pamiętacie UT ukazał się na PC, DC i PS2. Na PS2 - mimo, iż sprzęt najpotężniejszy - zupełnie nie do grania. FUR FIGHTERS mają swoje korzenie na DC i tam gra była swobodna. Niestety - migracja na PS2 sprawiła, że koderzy zapomnieli, że tymi boskimi postaciami na ekranie ktoś jeszcze kieruje! W związku z zaistniałą sytuacją - odradzam tę grę, jako frustrującą przez fakt, że nie da się kontrolować postaci tak, jak byśmy chcieli. W związku z tym, ja też nie potrafię posterować sobą na tyle, żeby napisać dobrą recenzję: co zaczynam pisać dobrze, skręca mnie na złe. Bo jeśli już tu rzucają nam kłody pod nogi, to najlepszy wygląd nie wygra. I tyle.
[Grabarz]

FORMULA ONE 2001

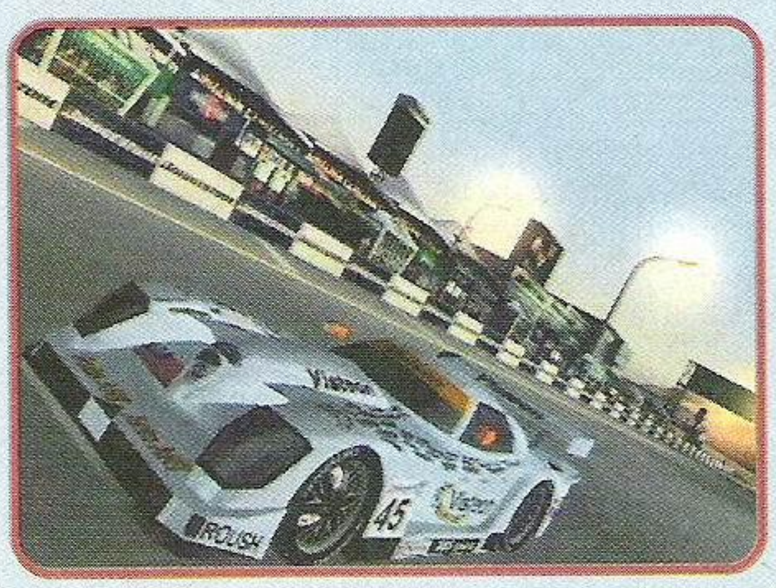
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 8/10

Tak się złożyło że w tym samym miesiącu wyszły dwie wersje tej gry. Jedna na "stare" PlayStation i jedna na nowe. Obie są bardzo fajne, choć różnią się miedzy sobą znacząco i to nie tylko w sferze grafiki.

Wersja na PS2 jest po prostu bardziej dorosła. Ta wydana na "szaraka" ma dość rozbudowany tryb Arcade i traktuje poczynania gracza na torze trochę ulgowo. Na PS2 nie ma już o tym mowy. To jest symulacja pełną gębą. Wygranie wyścigu nawet przy włączonych wszystkich ułatwieniach do najprostszych nie należy. Wizualnie jest nieźle, choć nie wybitnie. Z pewnością nie jest to szczyt możliwości PS2. Ale trzeba przyznać, że modele pojazdów, a także obiekty wokół toru robią świetne wrażenie. Gra zazwyczaj pomyka w 60 fpsach, choć czasami zdarza jej się wyraźnie zwolnić. Tory są świetnie oddane, ciężka praca programistów zaowocowała bardzo realistycznym ich przedstawieniem. Dźwięk jest dobry ale tylko jeżeli idzie o odgłosy dobiegające z toru. Komentator jest fatalny, przesypia prawie cały wyścig i tylko podczas wypadnięć z toru lub wypadków coś tam powie. Możliwości jakie dano graczom są standardowe: można jechać jeden "szybki" wyścig, weekend (sesje treningowe i kwalifikacyjne, rozgrzewka przed wyścigiem i sam wyścig) oraz, oczywiście, cały sezon. Oprócz tego jazda treningowa, jazda na czas i całkowita nowość - tryb "widza". Można obejrzeć sobie cały wyścig i reżyserować "na żywo" transmisję telewizyjną! Jest też raj dla zapalonych mechaników, można (i trzeba) ustawiać wszystkie możliwe parametry bolidu. Całość jest niemal tak dobra jak byśmy sobie tego życzyli. Wysoki poziom trudności i bardzo wymagający model jazdy (po wyłączeniu ułatwień najmniejszy błąd kończy się wypadnięciem z toru) nie pozwalają nowicjuszom szybko "wdrożyć" się w grę. Jednak graczom lubiącym naprawdę poważne wyzwania będzie się podobać. I to bardzo. Tylko dla maniaków symulacji i fanów F1. **[Marcellus]**

LE MANS 24h

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Inforames
- **Ocena:** 8/10

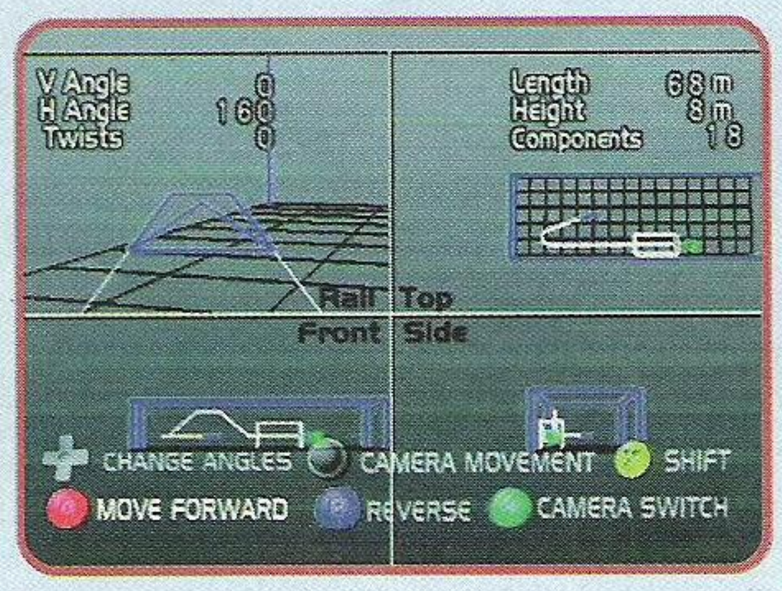


Le Mans to wyścig - legenda. Najtrudniejsza próba dla maszyn i kierowców. Kierowcy znoszą ją jednak całkiem nieźle ponieważ mogą się zmieniać. Samochód zaś musi przejechać całą trasę. Czyli nierzadko grubo ponad cztery tysiące kilometrów, tylko z krótkimi postojami w serwisie.

Właśnie niedawno, bo 16 i 17 czerwca odbył się kolejny wyścig na torze Le Mans. Podobnie jak przed rokiem wygrał samochód Audi R8, którym można pojeździć we właśnie wydanej na PS2 grze, z której w tajemniczy i niewyjaśniony sposób zniknął fragment nazwy: Test Drive. Nie wiem jak to się mogło stać? Wersja na DC miała Test Drive w tytule a ta już go nie ma. Ale to nie jest ważne. Ważne jest: czy gra jest tak samo dobra jak ta wydana na konsolę Segi? Odpowiedź brzmi: zdecydowanie tak. Jest nawet odrobinkę lepsza. Głównie wizualnie. Różnice są niewielkie, ale zauważalne. Po zapadnięciu zmroku nad torem rewelacyjne efekty świetlne robią naprawdę duże wrażenie.
W warstwie dźwiękowej nie dosłyszałem większych zmian. Trochę ułatwiono sterowanie, jest teraz przyjaźniejsze dla początkującego rajdowca. Trudniej jest stracić panowanie nad samochodem. Jest też więcej tras do odkrycia. W wersji na DC było ich dziesięć, tu jest dwanaście plus trzy wersje odwrócone torów. Dodano także wyścig Petit Le Mans czyli Małe Le Mans (na krótszym torze). PS2 dostało więc lekko dopieszczoną wersje LE MANS 24 HOURS i wszyscy fani sportów motorowych powinni być usatysfakcjonowani. Tym bardziej, że termin wydania został niemal idealnie zgrany w czasie z samą imprezą. Polecam bo jest to naprawdę solidna pozycja. A ocena jest niższa niż wersji na DC dlatego, że wielkimi krokami zbliża się... GT3! **[Marcellus]**

COASTER Works

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Xicat
- **Ocena:** 5/10



Jeśli jesteś fanatykiem roller coaster'ów i zawsze chciałeś zbudować swoją kolejkę to CW jest grą stworzoną dla ciebie.

COASTER WORKS to jedyna chyba gra w której naszym celem jest tylko i wyłącznie projektowanie kolejek górskich, czyli roller coaster'ów. Na początku trzeba wspomnieć, że nie jest to gra dla każdego. Dlaczego? Grafika nie jest tu wypasiona, wspaniała, ani nawet bardzo dobra. Ona po prostu jest. Bez żadnych fajerwerków, bez zbędnych upiększeń. To co widzimy podczas projektowania kolejki przypomina typowy program do grafiki 3D. Mamy kilka widoków - z góry, z boku oraz "zza oczu" podróżujących. Wszystko bez cieniowania - same krawędzie. Podczas próbnej przejażdżki dochodzi cieniowanie i jakieś tło. I to w zasadzie cała oprawa graficzna. Muzyki w grze nie odnotowano. Jedynie odgłosy ewentualnego krzyku publiki i jakieś dźwięki otoczenia podczas próbnej przejażdżki. Do tego sześć etapów, a przejście każdego zajmuje od kilkudziesięciu sekund do kilkunastu minut. I to w zasadzie cała gra.
Jeśli jednak jesteś fanatykiem, małym konstruktorem lub po prostu nie masz w co grać na swoim DC to COASTER WORKS powinien cię chociaż trochę zająć. Trasa kolejki jest ograniczony tylko i wyłącznie twoją wyobraźnią, możesz ją budować jak tylko ci się to podoba. Chwilą prawdy jest tu przejazd próbny podczas którego zobaczysz na ile bezpiecznego roller coastera zbudowałeś. Mnie się podobało, bawiłem się świetnie przez... Całe dwa dni. Wybór należy do ciebie... **[Nolster]**

Inspector GADGET

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 4/10

Jak to leciało? Chyba jakoś tak: ,,....tararara Inspektor Gadżet tararara u---uuuu".

Infogrames w swoim szaleństwie licencjonowania wypuszcza grę z Gadżetem na PSX. Co to jest? Prościutka gierka zręcznościowo-logiczna. Gadżet biega sobie po planszach, po których chodzą również sobie źli koleżkowcy. Nie można na nich wpadać, bo wszystko zacznie się od początku. Na planszach leżą sobie także kolorowe kamienie. Zadanie Gadżeta polega na umiejętnym przesuwaniu kamulców o tym samym kolorze tak, by zetknęły się ze sobą i zniknęły. Grafika jest prosta, są filmowe wstawki, do tego gra muzyczka. Fajna gra? W sumie może i tak, ale w takie cuda to graliśmy 10 lat temu na Specu i C64, a od 32-bitowej konsoli można spodziewać się czegoś więcej. A dla maluchów Gadżet jest za trudny - zmęczą się już na pierwszej planszy. **[Gulash]**

International League Soccer

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** EON Digital
- **Ocena:** 3/10

Zupełnie niepotrzebnie ta gra ukazała się na rynku europejskim.

W Japonii bowiem produkt ten sprzedawany jest ze specjalnym mikrofonem, przy pomocy którego wydajemy piłkarzom komendy głosem. W wersji euro nie ma tego cuda, a została sama gra. Od razu można powiedzieć - fatalna gra. Sterowanie jest potwornie niedokładne, a opóźnienia tak duże, że odechciewa się grać. Bramki są dziełem przypadków, inteligencja piłkarzy beznadziejna. Gry nie ratuje ISS-owe ustawienie przycisków w jednej z opcji. **[Gulash]**

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

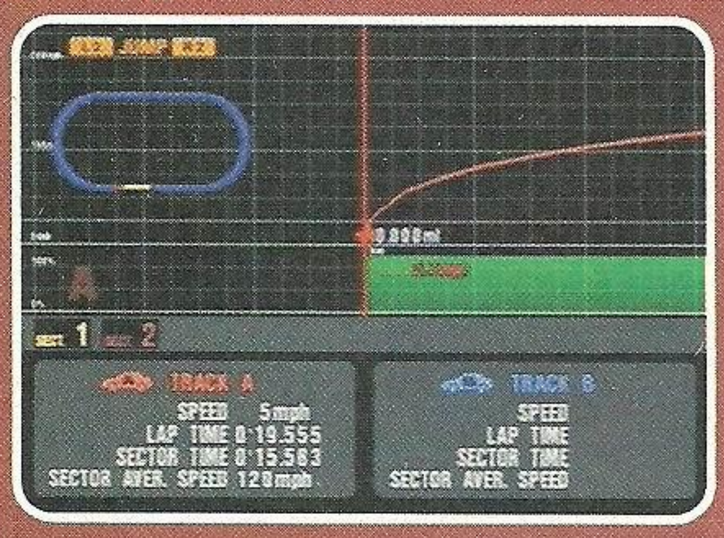
txt: Marcellus

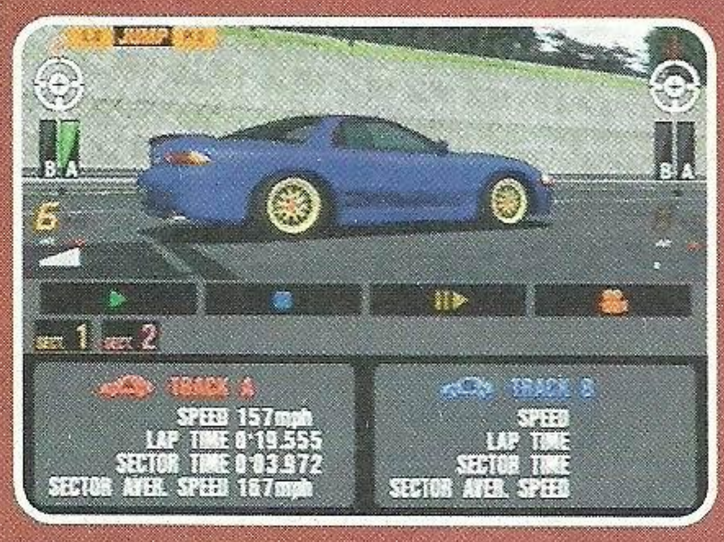
Najdłużej pisana, najbardziej oczekiwana, najlepsza gra na PlayStation 2 jest już o krok!

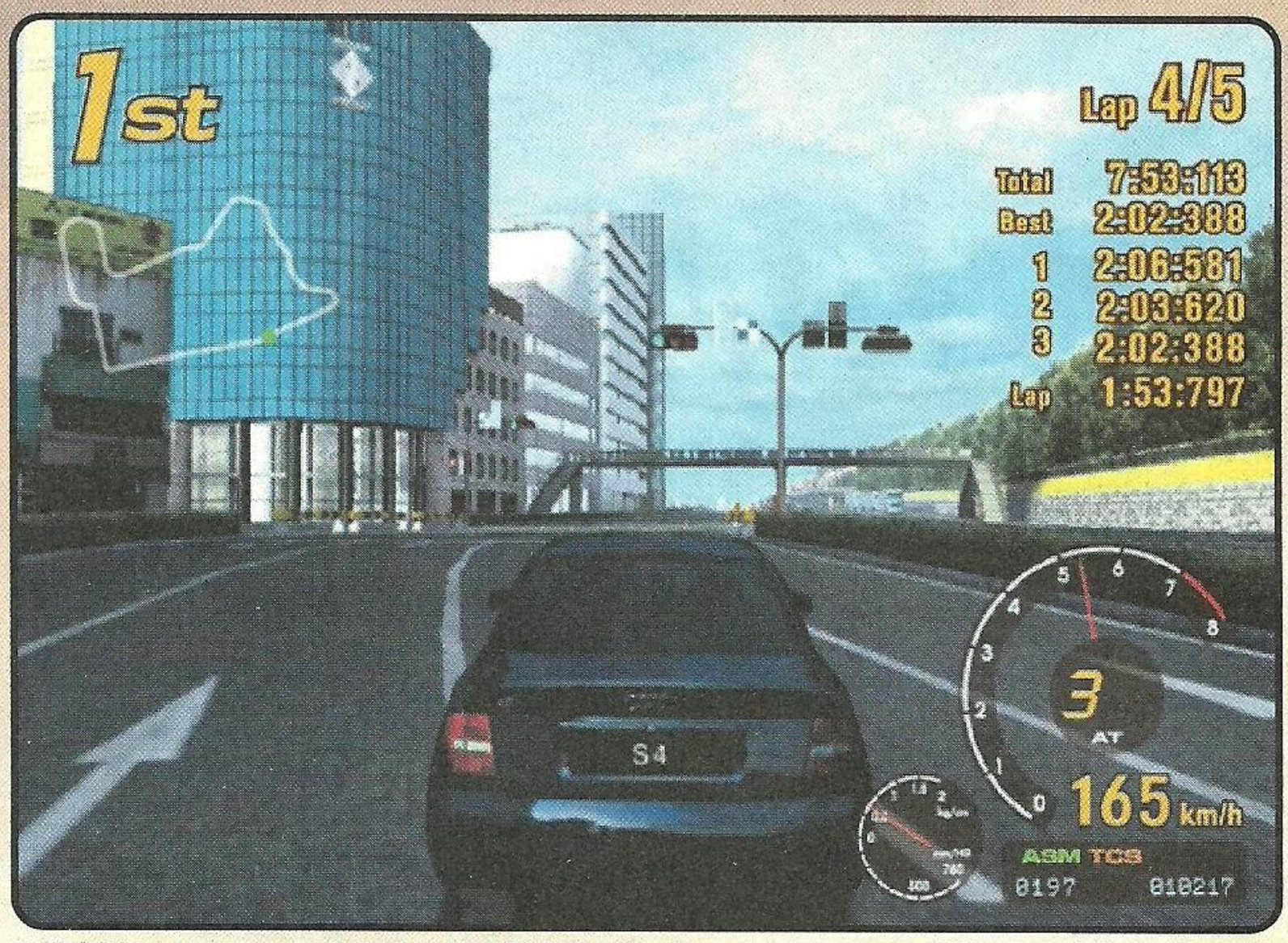
Poranek pewnego pięknego dnia rozpoczął się od SMS'a: "Jest GT3! Przyjeżdżaj! Ale dopiero wtedy, jak skończysz poprzednie teksty".
Jezuuu! Jeszcze nigdy tak szybko nie pisałem! Po kilku godzinach wpadłem jak burza do redakcji i usłyszałem...

Coś dla mechaników

W GT3 możemy przeprowadzić jazdy próbne na różnych torach. Po zakończeniu przejazdu jest dostępna opcja, w której można prześledzić cały przejazd w zwolnionym tempie i zobaczyć jakie były osiągi samochodu w interesującym nas momencie. Służy do tego specjalny wykres, na którym można zobaczyć np. czy przyspieszenie było odpowiednie lub też zauważyć spadek mocy samochodu na prostej wynikający ze złego ustawienia skrzyni biegów. Taką analizę można także przeprowadzać po testach na przyspieszenie i prędkość maksymalną a także po przejazdach, w których zdobywamy licencję.







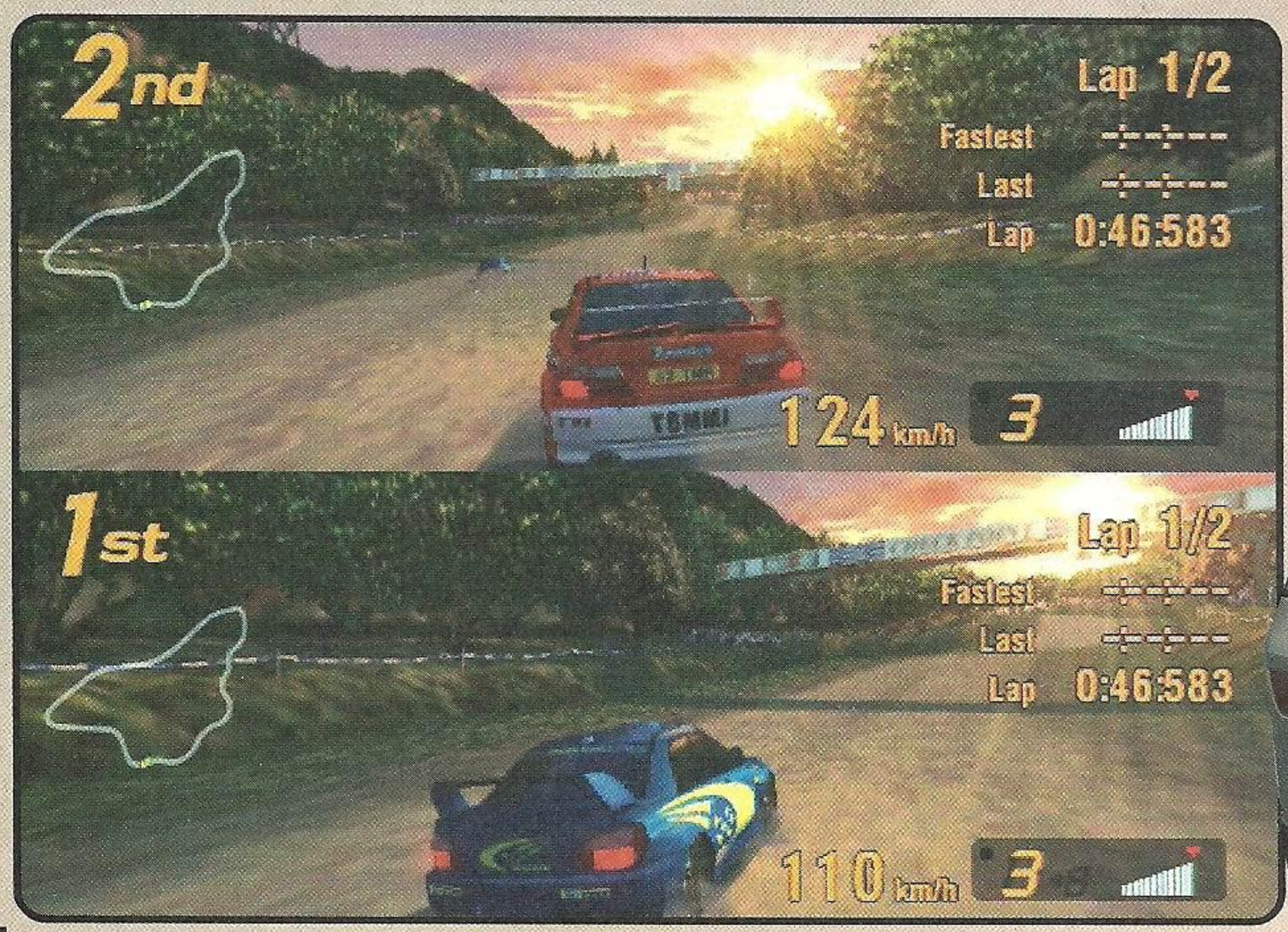
■ **Wyścigi rozgrywane są między innymi w Tokio i w Rzymie, w dzień i w nocy... Zróżnicowanie jest olbrzymie!**

"Are You Gonna Go My Way?" (Lenny Kravitz)

To pytanie nie wymaga odpowiedzi. Ale tylko wtedy, gdy usłyszymy je podczas oglądania po raz pierwszy GT3. Zada je nam Lenny Kravitz, bo to remiks jego wielkiego przeboju zaprasza nas do rozpoczęcia zabawy z kolejnym coraz lepszym "Real Driving Simulator".
Powiem szczerze: przez kilka następnych minut byłem trochę zamroczony, nie mogłem oderwać oczu od ekranu. Potem zacząłem wydawać przeróżne okrzyki, które prawdopodobnie oznaczać miały najwyższą radość, podniecenie, oszołomienie i niedowierzanie. Następnych kilka godzin z GT3 minęło błyskawicznie. Potem zaczęły mijać dni, a ja powoli zacząłem odzyskiwać świadomość. Teraz mogę już formułować opinie na temat fenomenu, jakim okazał się być zapowiadany od dwóch lat najnowszy produkt geniuszy z Polyphony. Poprzeczka po raz kolejny zawieszona została na niebotycznej wysokości i nie sądzę, żeby komukolwiek z konkurencji udało się ją przeskoczyć. Tylko sami twórcy mogą poprawić ustanowiony rekord i, do diabła, zrobią to jeżeli kiedyś stworzą GT4. Zostawmy jednak rozważania o nieokreślonej przyszłości i zajmijmy się tym co mamy. A mamy grę niesamowitą, kultową, która sprzedała się w Japonii w olbrzymich ilościach. Zapewniam was, że tam potrafią rozpoznać dobry produkt. Ale to nie jest dobry produkt. To jest gra, która przywraca wiarę w potęgę PS2 i najmniejszego znaczenia nie ma tu fakt, że jest kolejną częścią i "powtórką z rozrywki". A tego nie da się ukryć. Jeżeli nie jesteś nowicjuszem w obcowaniu z GT, to poczujesz się w niej jak w domu. Dom został jednak odnowiony i tylko rozkład pokoi pozostał bez zmian. Reszta jest nowa i zachwycająca. A dla graczy rozpoczynających dopiero swą przygodę z konsolami od PS2 jest to absolutny numer jeden i gra o najwyższym priorytecie.
Po prostu trzeba ja mieć.

Go Gran Turismo (Dave Aude)

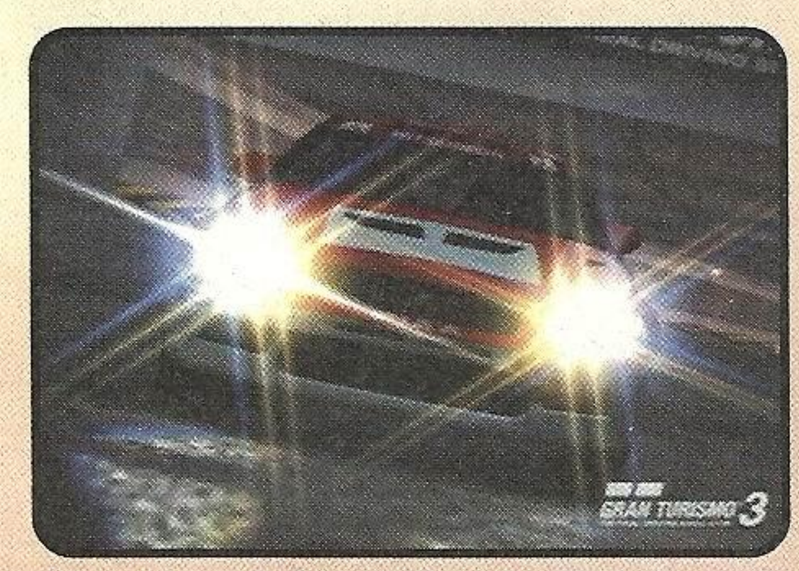
No to ruszamy z GT3! Menu nie przynosi żadnych istotnych zmian, wszystko już widzieliśmy. Przejrzystość i prostota są tu najważniejsze.
Parę innowacji jednak się znajdzie i są one, jak na XXI wiek przystało, efektowne. Podczas wyboru trasy w tle leci widok na tor ze ścigającymi się po nim samochodami i nie ma nawet mowy, żeby cokolwiek się dogrywało. Przeskakujemy do kolejnej trasy i nie musimy oglądać znienawidzonego napisu "Loading". Podobnie jest z wyborem samochodów, od razu pojawia się obracający się niczym na pokazie szczegółowy model wybranego pojazdu. Zresztą wszystkie ekrany w trybie Arcade są urozmaicone jakimiś bajerami. Niby niewielka sprawa, a bardzo cieszy oko.
Po rozpoczęciu wyścigu cieszyć się zaczyna nie tylko oko. Całą twarz rozjaśnia uśmiech zadowolenia i gracz czuje się jak w siódmym samochodowym niebie. Piękna, dopracowana grafika. To już wiemy. Ale tego, co momentami dzieje się na ekranie nie da się opisać słowami.
Umm... Jednak spróbuję. Zachwycające efekty świetlne, promienie słońca przebijające korony drzew lub świecące kierowcy prosto w oczy... Przepiękne trasy nocne z feerią barw, światełek i mnóstwem

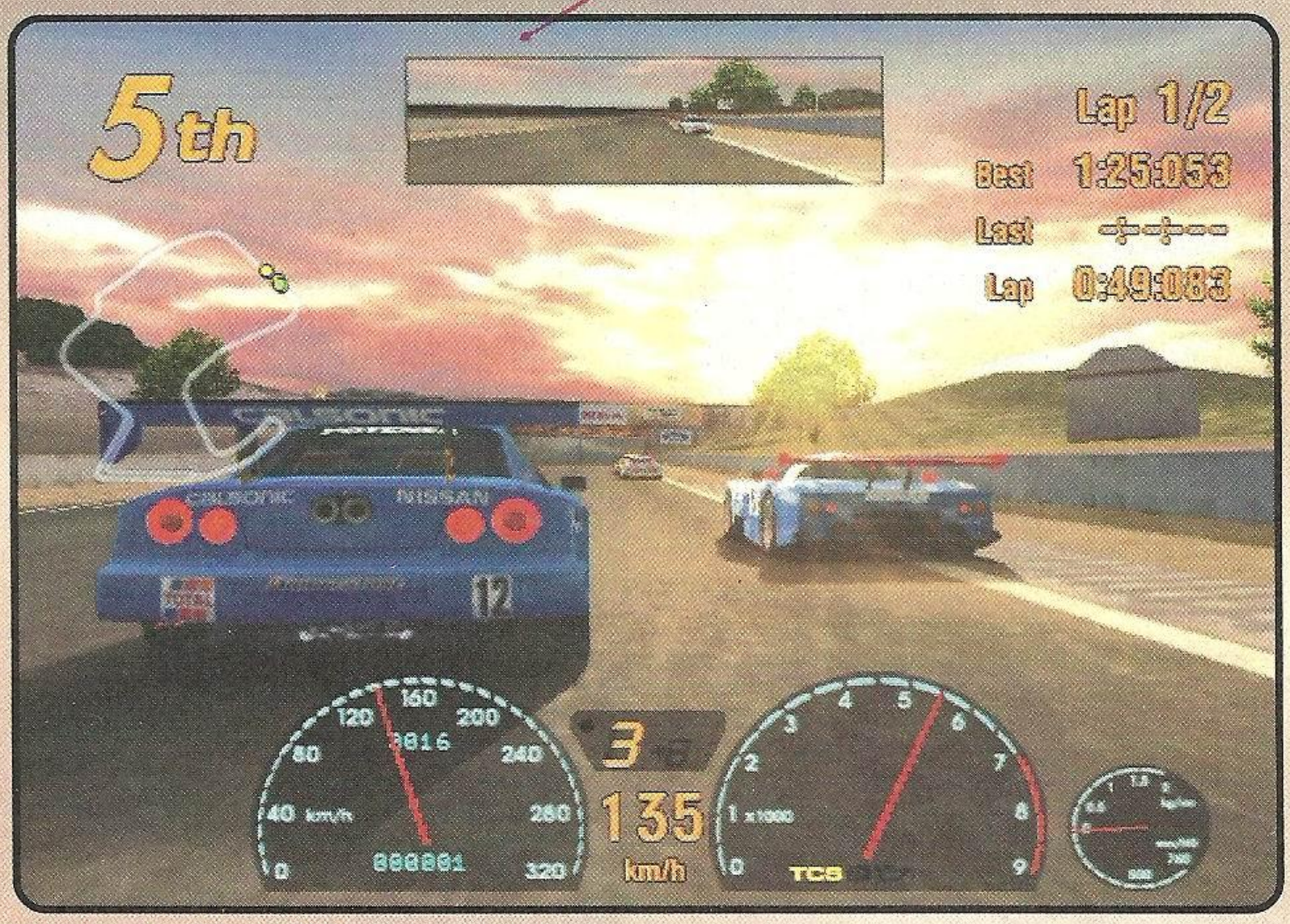


■ **Multiplayer rządzi - grafika nie traci nic ze swego piękna! Jest też specjalny tryb dla panoramicznych TV**

Różnice pomiędzy japońskim a europejskim GT3 czyli dlaczego Japończykom jest trudniej

A jest i nie ulega to najmniejszej wątpliwości. Do wszystkiego w GT3 jest im trudniej dojść. Europejczykom będzie łatwiej. Najwyraźniej spece od marketingu stwierdzili, że jesteśmy bardziej niecierpliwi i lubimy, gdy sporo rzeczy przychodzi nam przy znikomym wysiłku. Dlatego łatwiej jest pokonać przeciwników w Arcade. Sumy wyrywane na początku kariery w Simulation Mode są wyższe, większa jest także kasa na starcie tego trybu. Wszystko po to, żeby szybciej wciągnąć gracza i trochę połechtać jego próżność. Dopiero później zaczną się schody. Reszta różnic nie odnosi się do grywalności - są to pewne zmiany kosmetyczne, choć jedna może być bolesna dla fanów samochodów firmy Lamborghini. Japończycy mogą pobawić się modelem Diablo, a my już nie mamy takiej możliwości. Poszło oczywiście o licencję. Szkoda. Oprócz tego są dostępne samochody firmy Vauxhall (Opel był już wcześniej, ale trzeba się przecież ukłonić Brytyjczykom) i jeszcze dodatkowy model Acury (amerykański oddział Hondy) - RSX Type S (swoją drogą i tak nie do kupienia - trzeba wygrać). Zmianie uległ także film rozpoczynający i kończący grę ale jest to już czysta kosmetyka spowodowana różnicą gustów międzyJjapończykami a nami (pamiętacie? "makaron" DC u nas jest niebieski ale w Japonii i USA - czerwony, niezwykłe). A jak wiadomo gusta nie podlegają dyskusji (czytaj: nie poddają się krytyce). Czy to, że mamy łatwiej nie drażni przypadkiem naszych ambicji?





■ [Lewo-Góra] To już tryb Simulation Mode i zaproszenie do nocnego wyścigu w Tokio [Lewo-Dół] Wstrząsające efekty w powtórkach [Prawo] Promyki słońca po prostu miażdżą...

szczegółów... Na przykład ten: przejeżdżamy koło trybuny z widzami i nagle rozbłyskują na niej setki fleszów od aparatów fotograficznych. Dalej. Niesamowite trasy dla samochodów WRC, gdzie kurz leci niemal nieustannie spod kół sprawiając, że jadąc kilka metrów za przeciwnikiem prawie nic nie widzimy.... Mogę tak długo. To wszystko sprawia, że realizm samej jazdy przebija wszystkie dotychczasowe dokonania innych twórców gier. Ten niesamowity wygląd tras jest niebezpieczny - ile to już razy zagapiłem się na jakiś szczegół i nie wyrobiłem się na zakręcie.

Modele samochodów. Tylko jedno słowo ciśnie się na usta gdy widzimy je w akcji - perfekcja.

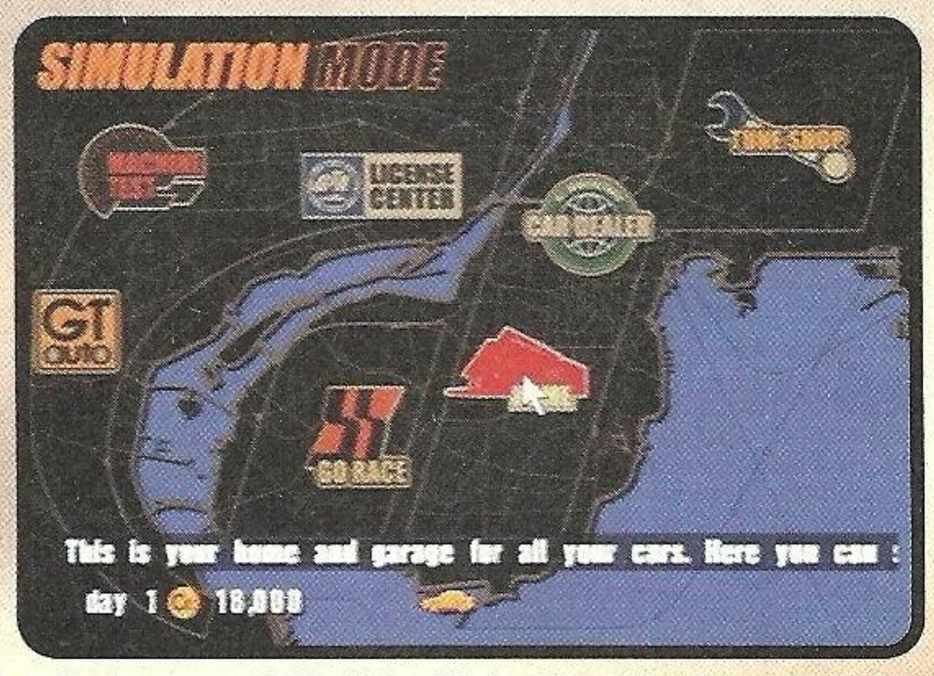
Zawieszenie pracuje idealnie. Widać, jak reaguje na każdą, najmniejszą nierówność trasy. Poezja w ruchu.

Animacja... Szaleństwo! Podczas długiego czasu spędzonego z GT3 nie zauważyłem najmniejszego nawet zwolnienia. Gra jest obłędnie płynna.

Nie ma jednak róży bez kolców. Bardzo dociekliwy obserwator dostrzeże kilka niewielkich mankamentów graficznych. Na niektórych trasach można zaobserwować dorysowywanie się obiektów. Odbywa się to niemal na granicy widzialności i jeżeli skupiasz się tylko i wyłącznie na drodze tuż przed sobą, to nigdy tego nie dostrzeżesz.

O wiele wyraźniejsze jest znikanie obiektów.

Niestety - lusterko wsteczne w widoku znad drogi nie jest idealne.



■ Serce gry, czyli Simulation Mode. Licencje, zakupy, wyścigi...

A swoją drogą, powinien być na nim napis jaki można w niektórych samochodach przeczytać: "Obiekty widziane w lusterku są bliżej niż się wydaje". I jest to całkowicie zgodne z prawdą. Samochodu jadącego za nami prawie nie widać w lusterku (majacząca gdzieś w oddali kropeczka), a po włączeniu widoku do tyłu okazuje się być dużo bliżej.

Ale wracamy do mankamentu. Z lusterka bardzo szybko znikają elementy otoczenia, które w praktyce powinno się jeszcze widzieć. Oprócz tego obraz w lusterku jest niezbyt dokładny, większość szczegółów otoczenia w ogóle się w nim nie pojawia. Szczególnie dobrze widać to w trasach miejskich, gdzie budynki które przed chwilą minęliśmy nie są w nim widoczne.

Publika siedząca na trybunach jest (jak zawsze) tylko i wyłącznie płaską bitmapą. Nieprędko się to zmieni ale kiedyś z pewnością. Ale jak już wspominałem są to szczegóły, na które można spokojnie przymknąć oko.

Tym bardziej, że bogactwo pozostałych detali jest naprawdę wystarczające.

Tylko "wystarczające"? No cóż, apetyt rośnie w miarę jedzenia. Trochę zaspokaja go to, że przed każdym wyścigiem w Simulation Mode można obejrzeć niesamowite zajawki każdej z tras. Są niebywale efektowne, naprawdę warto jest poświecić kilka chwil na obejrzenie tego materiału. Rewelacja. Zastosowano tam mnóstwo ciekawych efektów wizualnych: szalejąca kamera, rozmycie, efekty kolorystyczne (różnokolorowe filtry, obraz czarno-biały i jeszcze kilka innych). Najlepiej zostawić sterowanie tymi bajerami konsoli, ona wie co zrobić żeby było efektownie. Ale samemu też można nim w niewielkim stopniu sterować (wszystko generowane jest w czasie rzeczywitym!).

Pomimo pewnych drobnych błędów w grafice jest to z pewnością najpiękniejsza i najbardziej dopieszczona gra jaką kiedykolwiek było mi dane oglądać.

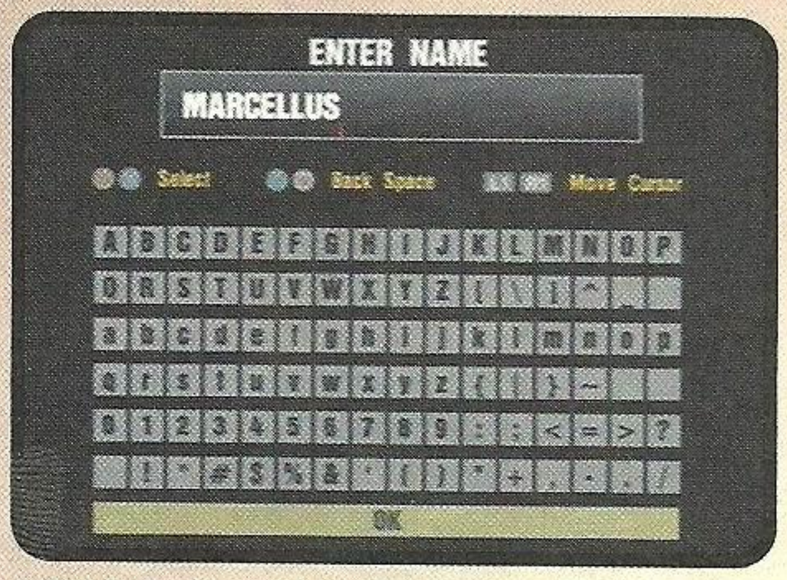
Prawdziwe arcydzieło.

Dogg's Turismo 3 (Snoop Dogg)

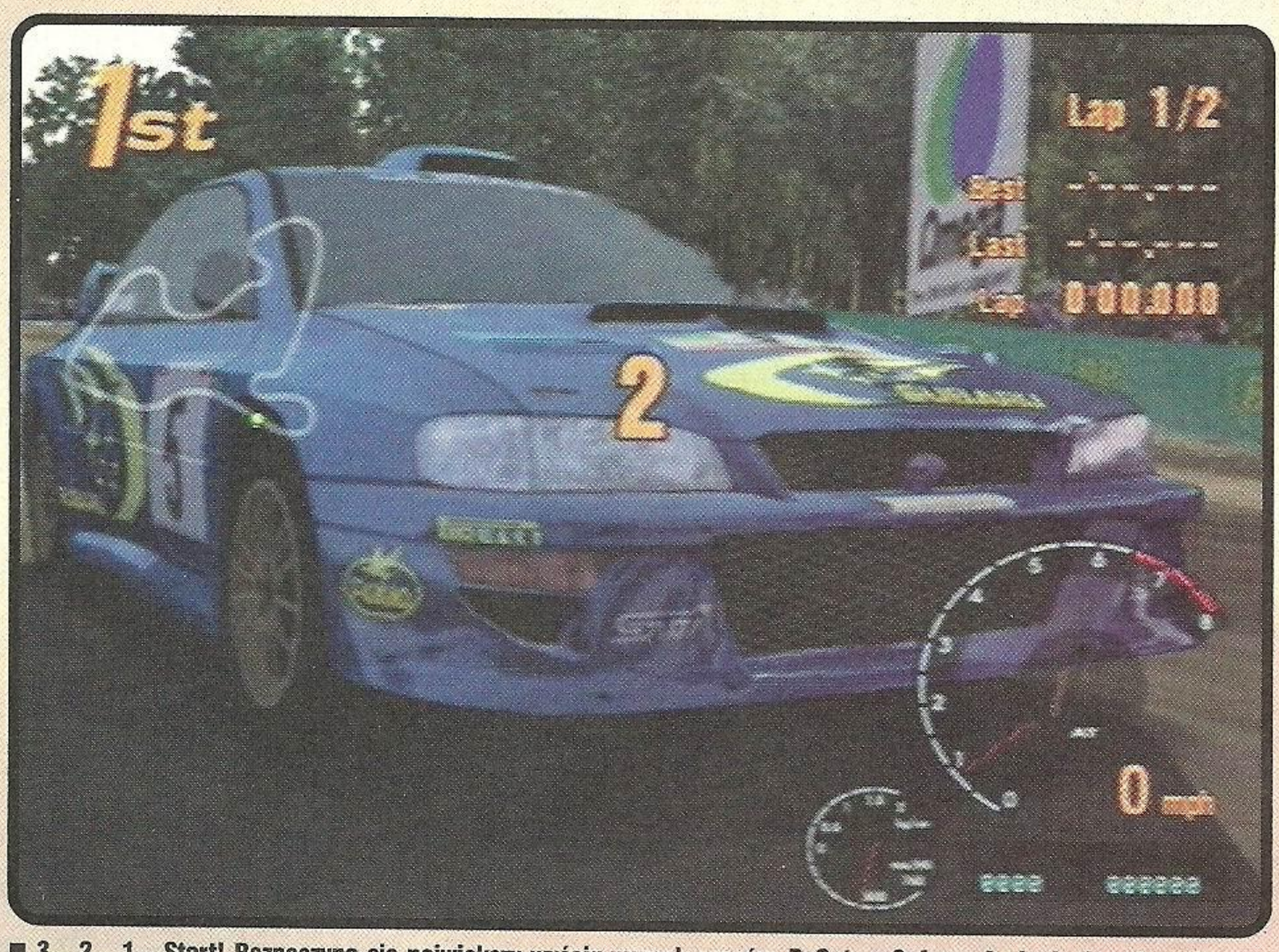
Tylko ci szczęśliwcy, którzy maja jakiś lepszy sprzęt grający niż głośniczki telewizora docenią perfekcję dźwięku towarzyszącego tej grze. Porządne głośniki i subwoofer oraz solidny wzmacniacz dadzą wam niesamowitą radość i

Sterowanie czyli kierownica kontra joypad

Walka krótka i niezbyt wyrównana. Granie na Dual Shocku ma się tak do grania na kierownicy z Force Feedbackiem jak krajowe zarobki do zachodnioeuropejskich. Wiem, że z tego właśnie powodu większość graczy nie może sobie pozwolić na taki luksus jak kierownica za kilka stówek. Może pocieszy was fakt, że ta niesamowita kierownica Logitecha do GT3 będzie sprzedawana po bardzo (jak na jej możliwości) przystępnej cenie. A wracając do porównania, na padzie nie da się utrzymywać stałego promienia skrętu i co chwilę trzeba wyrównywać tor jazdy. Na podobnej zasadzie nie można jechać ze stałą prędkością. Po prostu analogowe przyciski i gałka nie są w stanie tak dokładnie przekazać naszych ruchów. Trzeba mieć niesamowite wyczucie w palcach, żeby zdziałać to samo, co z kierownicą przychodzi dość łatwo. Choć naturalnie wymaga chwili treningu. Pad tylko wibruje, a kierownica stawia opór (czasami bardzo poważny) co daje niesamowite wprost uczucie realizmu i wzmaga doznania oraz przyjemność płynącą z jazdy. Za jeszcze jedną rekomendację tego super sprzętu niech świadczy fakt, że na każde trzy sztuki sprzedanego w Japonii GT3 przypada przynajmniej jedna kierownica w domach graczy.



■ **Fajnie jest wpisać swoją ksywkę w TAKIEJ grze.,.**

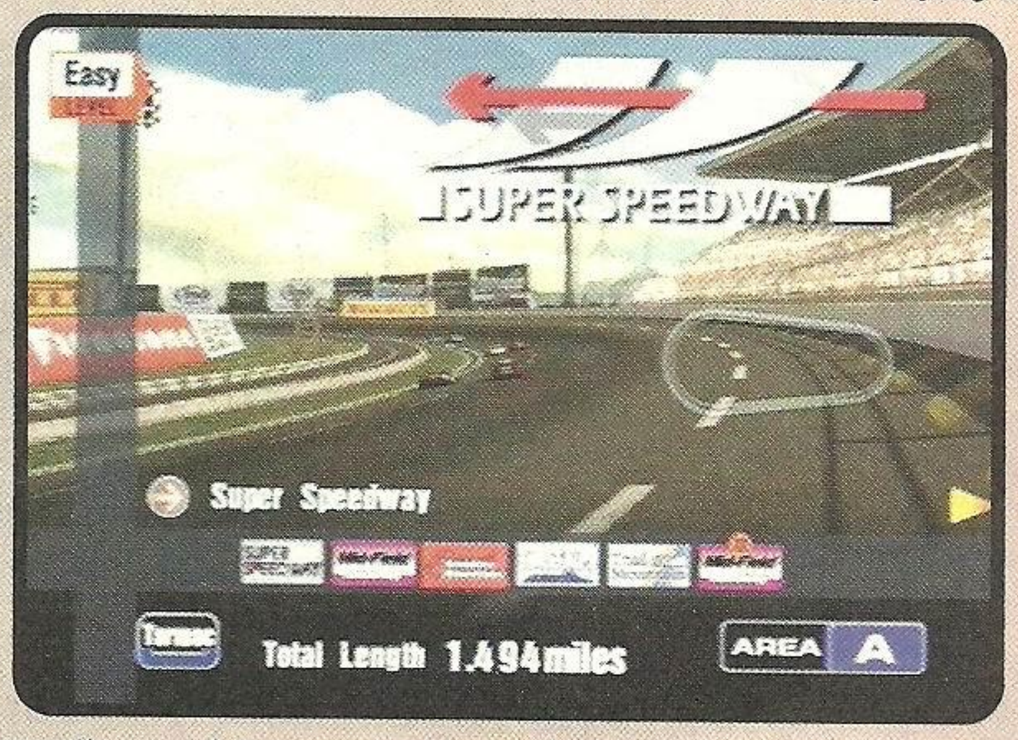


■ **3... 2... 1... Start! Rozpoczyna się największy wyścig wszech czasów. PeCety z Geforce 3 niech się schowają**

jeszcze większą przyjemność z grania. Odgłosy wydawane przez silnik każdego z samochodów są rewelacyjne. Zresztą nie tylko przez silnik. Efekty towarzyszące: pisk opon, świst sprężarki, i narastający, wibrujący dźwięk, który wydaje powietrze opływające samochód (zaczyna być słyszalny po przekroczeniu 120 km/h). Na dobrym sprzęcie efekt jest powalający. Na zwykłym tylko zadowalający.
O odpowiedni soundtrack tym razem bardziej się postarano. Kto przygrywa? Dla każdego coś miłego, między innymi: Jimi Hendrix, Lenny Kravitz, Judas Priest, Methods of Mayhem, The Cult, Apollo Four Fourty, Raekwon i nie kto inny jak sam Snoop Dogg! Łącznie jest to 25 różnych stylowo kawałków a dzięki możliwości edycji listy utworów możemy wybrać tylko te, które przypadły nam do gustu (lub wyłączyć je zupełnie, co polecam - silnik gra najpiękniej).

Satisfied (8 Stops 7)

Nie można nie być zadowolonym. Jest tu wszystko co już dobrze znamy i jeszcze trochę ponadto. Do tego dopieszczone do bólu. Dużo tras (w sumie aż 34 w trybie Arcade) i choć nie wszystkie są nowe, to i te znane "stare" trasy są niemal nie do poznania. Szczególnie zaś efektowne są tory dla samochodów WRC i te o mokrej nawierzchni. Największe wrażenie zrobiła jednak na mnie trasa, której nie spodziewałem się tu ujrzeć. Jest to idealnie odwzorowany, najsłynniejszy i najtrudniejszy z torów Formuły 1 - Monaco (Lazurowe Wybrzeże czyli Cote d'Azur). Sterowanie jest nawet lepsze (o ile to możliwe) niż było w GT2. Ideał. Simulation Mode jest bardziej rozbudowany niż kiedykolwiek - więcej wyścigów, więcej licencji (trudniejszych).



■ **[Z lewej] Animacje prezentujące trasy są wyśmienite! [Na górze] Tak wygląda menu Arcade**

■ **Screeny nie są w stanie oddać piękna oprawy graficznej GT3**

Fani tuningu też będą zadowoleni, bo doszło kilka nowych części (teraz cena tuningu poszczególnych części różni się w zależności od klasy samochodu). Oprócz mycia samochodu i dokupowania mu alufelg (dla zabawy) trzeba także pamiętać o wymianie co jakiś czas oleju. Mały to szczegół, ale w pewnym stopniu dodający realizmu. W garażu możemy segregować zdobyte samochody według różnych parametrów, na przykład według przebiegu. Teraz wiemy ile wirtualnych kilometrów zrobiliśmy dana furą i ile ich w sumie pokonaliśmy w czasie całej zabawy. Miłe to dodatki i fajnie, że ktoś wpadł na ich umieszczenie w grze.

Champion (Grinspoon)

Nie ulega *już* najmniejszej wątpliwości, że werdykt może być tylko jeden.
Gdybym po tylu miesiącach oczekiwania został zmuszony wystawić inną ocenę niż najwyższą z możliwych, byłby to koniec świata. Naprawdę. Od tego dnia moja PS2 służyłaby tylko jako DVD i do ozdoby półki ze sprzętem Hi-Fi.
Na moje szczęście te podświadome obawy o jakość GT3 i wynikająca z nich obsesyjna lustracja każdego szczegółu dała w pełni satysfakcjonujące orzeczenie: Jest najlepsze! I na razie nikt nie stworzył nic lepszego w dziedzinie racerów! A nawet jak kiedyś stworzy (na co się nie zanosi), to GT3 będzie należało już do zamierzchłej przeszłości.

Marcellus jest Szczęśliwy
(i nie chodzi tu o cytat z BB tylko z The Rocka)

PlayStation 2 — 10

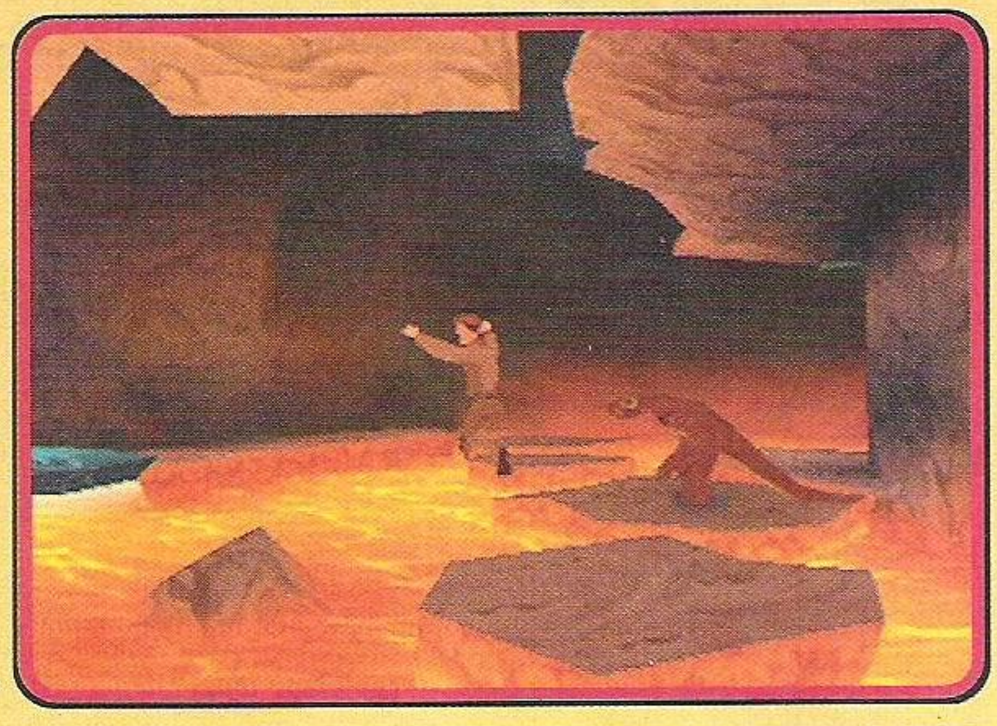
GRAFIKA	10
DŹWIĘK	10
MIÓD	10

Wydawca: Sony
Producent: Polyphony
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2, Multi Tap 2

Chyba każdy z nas ma wyobrażenie o zaginionym lądzie zwanym Atlantydą. I może je bardzo łatwo zweryfikować po konfrontacji z nową grą Disneya pod tytułem ATLANTIS: THE LOST EMPIRE.

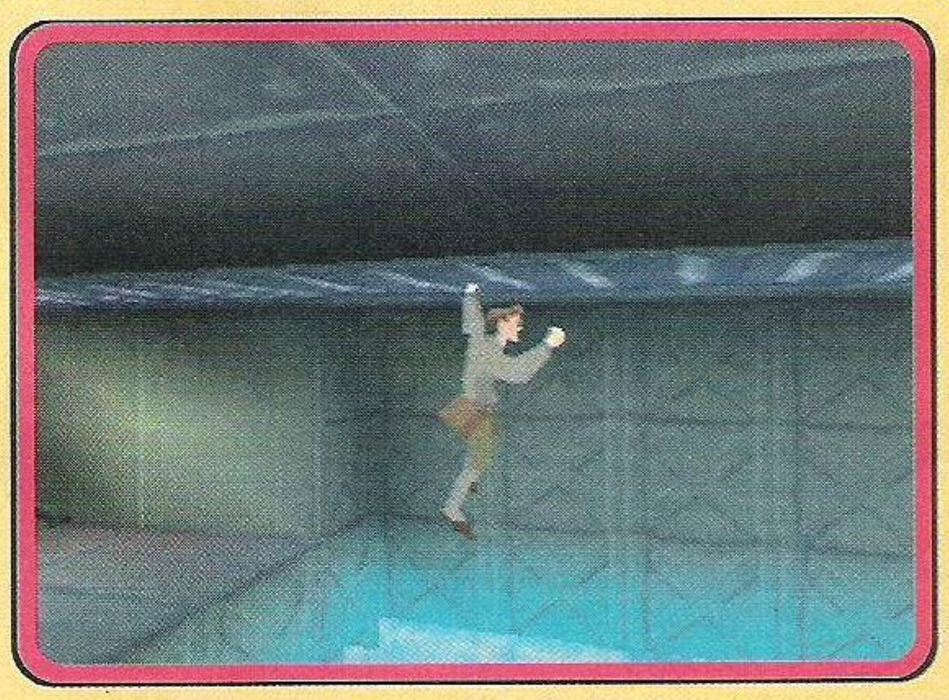
Disney's ATLANTIS THE LOST EMPIRE

To już zwyczaj, że oprócz soundtracku promującego film wydaje się także grę, która ma za zadanie zareklamować obraz. A tak zupełnie przy okazji - przynieść też parę groszy dochodu z rynku konsolowego. Jeżeli cokolwiek sobą reprezentuje, naturalnie. I tak na szczęście jest w tym przypadku - wraz z premierą nowego filmu animowanego Disney'a nadchodzi gra o takim samym tytule.
Producenci nie wychylali się specjalnie i oddali w nasze ręce standardową platformówkę o standardowej jakości. Miodność także jest standardowa, czyli powyżej przeciętnej.
Aby od tych nieszczęsnych standardów odejść, autorzy postanowili wprowadzić motyw współpracy między postaciami. I tak mamy seksowną panią mechanik Audrey, mięśniaka Vinny'ego, przygłupa Moliera (przynajmniej tak wygląda) oraz powabną Kida - mieszkankę Atlantydy (dołączy do nas na dalszych etapach). Głównym bohaterem jest Milo - uczony chłopak, który swą wiedzą ma wspomóc wyprawę na zaginiony ląd.
Każda z wymienionych postaci ma określone cechy, które pozwolą na pokonywanie kolejnych przeszkód. Vinny detonuje wszystko co mu pod rękę podejdzie, Audrey pcha łapy w każdy przedmiot noszący na sobie choćby ślady smaru, a Mol przystępuje do dzieła gdy tylko ziemia jest odrobinę mniej niż twarda. Nie wspomnę już o skromnym Milo - alpiniście. Niestety ta idea wielopostaciowości tak idealnie zrealizowana w DONKEY KONG 64 nie doczekała się ulepszenia. Mało tego - nie doczekała się nawet idealnej kopii. Każde miejsce gdzie coś ma się wydarzyć jest oznaczone przez autorów wykrzyknikiem, co w oczywisty sposób zaciera wrażenie swobody. Po prostu nie ma swobody wykorzystywania poszczególnych umiejętności każdego z bohaterów. Wszystkie ich umiejętności wykorzystujemy zawsze w tych samych miejscach, oznaczonych tymi samymi znaczkami. Różnica polega jedynie na tym co każda z postaci przy tym znaczku robi.



Nie można narzekać na nadmiar przedmiotów - jest to cecha, na której ATLANTIS wyraźnie traci. Do pozbierania na każdym etapie mamy po osiem literek składających się na słowo Atlantis oraz kilkanaście gemów. I to wszystko. Całą akcję uatrakcyjniają potyczki z wrogami, choć to też mogłoby być lepiej rozwiązane.
Każda z postaci dysponuje podobnym arsenałem ciosów. Może uderzyć pięścią oraz skorzystać z podręcznej broni. Mimo że różnią się one swoim wyglądem (bumerang, pistolet, kamienie i granaty), to efekt ich działania jest bardzo podobny. Brakuje tu jakichś bardziej różnorodnych efektów działania broni. Jest jeszcze tryb snajperski, ale nie wnosi on do walki zbyt wiele. Włączenie go przenosi akcję do widoku z pierwszej osoby, ale nie wnosi to do gry zbyt wiele, gdyż brakuje tu choćby takiego elementu jak skalowanie otoczenia. Narzekam i narzekam, ale przecież w ATLANTIS gra się całkiem przyjemnie. Może dlatego, że jest nieskomplikowana... Może dlatego, że pomiędzy poziomami można obejrzeć ciekawe filmiki, a może w końcu dlatego, że jest krótka i nie ma czasu się znudzić? To dobry sposób dla autorów cierpiących na chorobę twórczą! Nie masz pomysłu - to skróć całą zabawę, zanim testerzy popełnią masowe samobójstwo! ATLANTIS to trzynaście niezbyt długich leveli. Dwukrotne ukończenie gry zajęło mi jakieś dwanaście godzin. Oprócz typowych poziomów turystycznych z pełnym 3D i bohaterami hasającymi po ekranie, są jeszcze trzy levele, w których mamy przyjemność polatać samolotem, popływać łodzią podwodną oraz pojeździć ciężarówką.
Gra okraszona jest przyzwoitą grafiką, choć znak czasu i wiek konsoli robią swoje. Już nie ma tego błysku zachwytu w oczach, mimo świadomości, że autorzy wyciągnęli z maszynki wszystko. Warstwa dźwiękowa zrealizowana jest na najwyższym poziomie, w tle przygrywa symfoniczna muzyka, a wszystkie postacie chętnie wydobywają z siebie krótkie komentarze. ATLANTIS polecam wszystkim, którzy z jakichś powodów nie chcą rozstać się z PSX, a mają ochotę na jakiegoś platformera. A przy tym niekoniecznie na nowego SONICA.

Brat



PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card

Sony próbuje wejść przebojem na rynek wyścigów F1 i kontynuuje serię zapoczątkowaną przez Psygnosis. Z dobrym skutkiem.

FORMULA ONE 2001

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Tamtą robotę Sony zleciło firmie developerskiej o nazwie Studio 33. Zespól ten spisał się nad podziw dobrze, choć nie obyło się bez sporego (ponad półrocznego) poślizgu. Pierwotnie zakładano, że gra pojawi się pod koniec zeszłego roku - jeszcze z datą 2000 w tytule. Ale co się odwlecze, to nie uciecze. Wprawdzie gra została wydana dopiero teraz (z mała korektą w tytule), ale nie myślcie, że to nic nie zmienia. W związku ze zmianą daty wydania gry postanowiono uaktualnić składy zespołów. Mamy więc wszystkie jedenaście teamów jeżdżących w tegorocznym sezonie Formuły 1 i dwudziestu dwóch kierowców startujących w wyścigach. Wraz z mistrzem sezonu 1999 amerykańskiej formuły CART, którym jest niejaki Juan Pablo Montoya. Oczywiście wszystkie siedemnaście torów, na których toczą się zmagania, zostało również przeniesionych do gry. Od strony licencji nic nie można tej produkcji zarzucić.

Na innych polach sprawuje się też bardzo dobrze. Wprawdzie nie na wszystkich, ale o tym dopiero za chwilę.

Na razie zajmijmy się tym, co najbardziej rzuca się w oczy. A jest na czym zawiesić oko. Spokojne, stonowane i przejrzyste menusy. A podczas wyścigu bardzo ładna kolorystyka i świetne (jak na możliwości PS One) modele pojazdów. Nienaganna szybkość nawet wtedy, gdy na ekranie znajduje się sporo bolidów. Ponadto szczegółowo oddane tory, dużo obiektów i drobnych "smaczków" takich jak telebimy, na których widać twój bolid, czy też flesze błyskające gdy przejeżdżasz koło trybun. Na torze zostają ślady opon w miejscach, gdzie kierowcy hamowali przed zakrętami. Powietrze nad stojącymi na miejscach startowych, maszynami efektownie drży, a podczas jazdy iskry sypią się spod fur. Tych szczegółików jest całkiem sporo, dzięki temu przyjemniej się gra. Ogólnie grafika jest bardzo, bardzo dobra. Z audio jest już gorzej, komentator jest denny, a ryk silników nie zasługuje na takie określenie. Brzęczenie bardziej by tu pasowało. Reasumując: oprawa stoi na wysokim poziomie i bardzo pomaga zaprzyjaźnić się z tą grą.

Gra z założenia przeznaczona jest dla wszystkich odbiorców, którzy lubią wyścigi Formuły 1. Zarówno fani zręcznościowego podejścia do tematu jak i ci spragnieni bardziej realistycznej jazdy znajdą tu coś dla siebie. Tryb arcade jest podzielony na ligi o rosnącym poziomie trudności. Startujemy z najsłabszym samochodem i wygrywamy kolejne wyścigi. Zarobioną kasę spożytkujemyna przejście do wyższej ligi i zakup lepszego bolidu. Tu sposób jazdy jest wybitnie zręcznościowy i niezbyt wymagający.

Za to dla "realistów" jest więcej możliwości. Wszystkie są wprawdzie klasyczne dla tego typu gier, ale można (po raz pierwszy) uczestniczyć we dwie osoby w sezonie wyścigów i rywalizować między sobą o miano mistrza F1. Dla fanów symulacji też jest przeznaczony widok z kokpitu, niezły, z animowanymi dłońmi kierowcy (widać jak zmienia biegi) i lusterkami, w których trochę nawet widać. Można oczywiście pogrzebać trochę w ustawieniach pojazdu lub ustalić sobie taktykę wyścigu (kiedy i ile razy zjechać do pit-stopu).

Nie wszystko jednak jest idealnie: model jazdy odrobinkę zawodzi, szczególnie kiepskie są wypadki. Nawet przy włączonych uszkodzeniach ciężko jest rozwalić kruchy przecież pojazd. Prędkość 250 km/h i betonowa ściana także nie gwarantują rozwałki bolidu. Dla najbardziej hardcore'owych maniaków F1 są przeznaczone pytania, które pojawiają się w podczas ładowania się kolejnego wyścigu. Prawidłowe odpowiedzi pozwolą zebrać punkty, które posłużą do odkrycia różnych bonusów. Jestem w szoku, ale to naprawdę rajcujący tytuł. Fajowa.

Marcellus

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

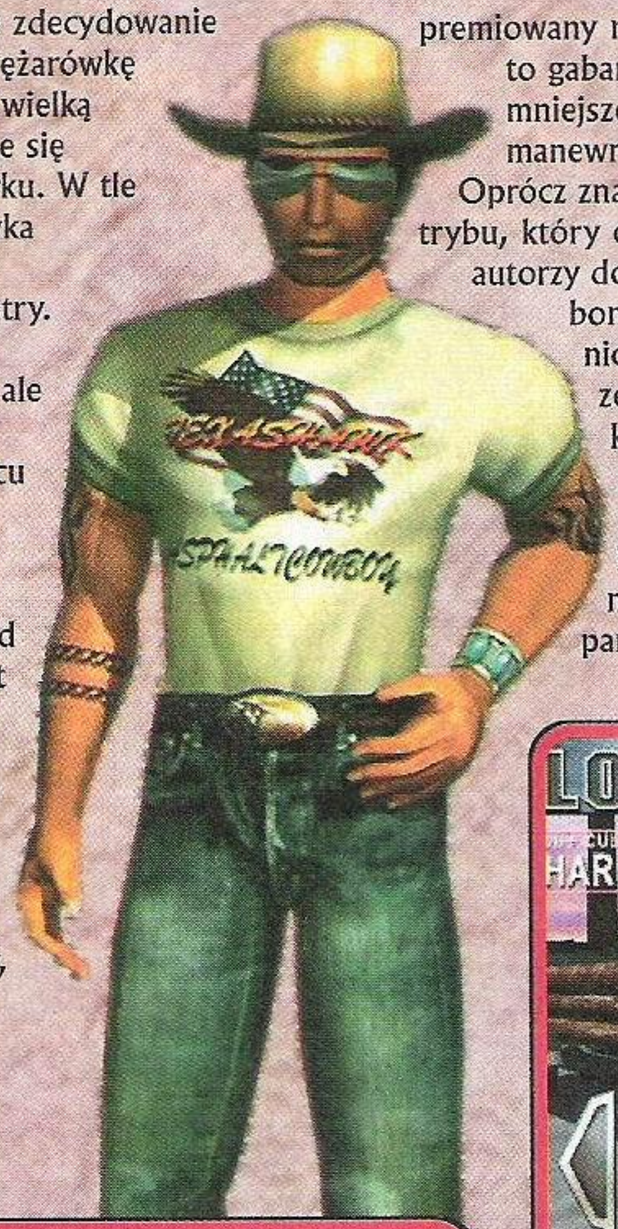
Wydawca: Sony
Producent: Studio 33
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

EIGHTEEN WHEELER 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER

"Jadę, jadę, drogą lecę. My mamy towar, oni becel.
Lecą KaeMy mi spod nogi, to jak epizod z kina drogi..."

Jakiś czas temu opisywałem japońską wersję 18 WHEELER'a w importach. Gra podobała mi się szalenie odkąd zobaczyłem ją na automatach, więc nie mogłem się doczekać na konsolową wersję. Przez chwilę grałem w importowaną wersję i była bardzo, bardzo fajna. Teraz dostałem w łapki angielską wersję 18 WHEELER'a i w dalszym ciągu gra bardzo mi się podoba.

No więc w tej grze jesteśmy kierowcą ametykańskiego tira (wyposażonego w tytułowe 18 kół). Podstawowy tryb gry to przejażdżka przez pięć etapów, a między nimi bonusy - parkowanie ciężarówki na czas. Podczas jazdy możemy wybrać widok zza pojazdu, ale zdecydowanie fajniejszy jest ten pokazujący ciężarówkę od wewnątrz. Widzimy wtedy wielką kierownicę i zabawne, huśtające się duperelki zawieszone na lusterku. W tle przygrywa nam ulubiona muzyka amerykańskich kierowców długodystansowych, czyli country. W trasie nie jedziemy jedną drogą od początku do końca, ale mamy możliwość wybierania różnych wariantów, aby w końcu znaleźć optymalny przejazd. Ponadto, aby dodać wrażeń, cały czas ścigamy się z ciężarówką konkurencji. Dojazd do mety przed oponentem jest punktowany dodatkową kasą. W przerwach między kolejnymi odcinkami specjalnymi wybieramy też ładunek - heavy lub normal. Za przewiezienie cięższego (heavy) dostajemy więcej kasy, ale trzeba na niego bardziej uważać, bo każde zderzenie zmniejsza kwotę, którą odbierzemy na końcu. Z kolei normalny ładunek jest premiowany mniejszą flotą, ale za to gabaryty naczepy także są mniejsze i łatwiej manewrować takim składem.

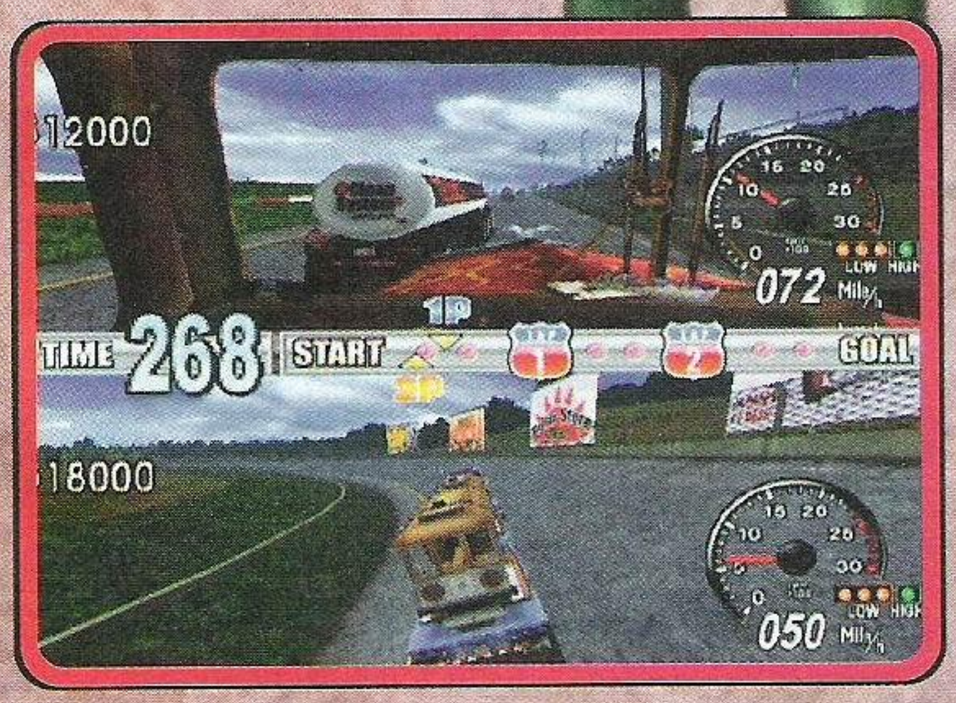


Oprócz znanego z automatów trybu, który opisałem powyżej, autorzy dorzucili też trochę bonusów. Pierwszym z nich jest przefajny zestaw etapów na których naszym celem jest parkowanie ciężarówki w kolejnych miejscach, a następnie ruszanie i parkowanie na innych miejscówkach. Wydaje się to takie łatwe, a wierzcie mi - czasem jest bardzo trudno, ponieważ manewrowanie dużą naczepą to dosyć skomplikowana sprawa. A gdy musimy wszystko robić na czas, jest jeszcze trudniej.

Następnym miodny element 18 WHEELER'a to tryb multiplayer. Wybieramy jedną z kilku tras, ciężarówkę, a następnie to samo robi nasz oponent i.. Jazda! Zabawy co niemiara.

18 WHEELER - AMERICAN PRO TRUCKER to dobra gra. Autami jeździ się bardzo fajnie, zręcznościowo i przyjemnie. Można na przykład wykorzystywać efekt tzw. korytarza aerodynamicznego, który tworzy się za jadącym autem i dzięki temu zasysa pojazdy znajdujące się za prowadzącym samochodem przyspieszając. Ponadto w końcu wielka ciężarówka rusza się jak wielka ciężarówka, a nie jak małe autko osobowe! Do tego dochodzi naprawdę ładna grafika, wpadająca w ucho muzyka i masa miodu! Szkoda tylko, że autorzy nie dodali większej ilości etapów - mielibyśmy prawdziwego killera. A tak pozostaje bardzo dobra gra, która jednak zbyt szybko się kończy.

Nolster



Dreamcast **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

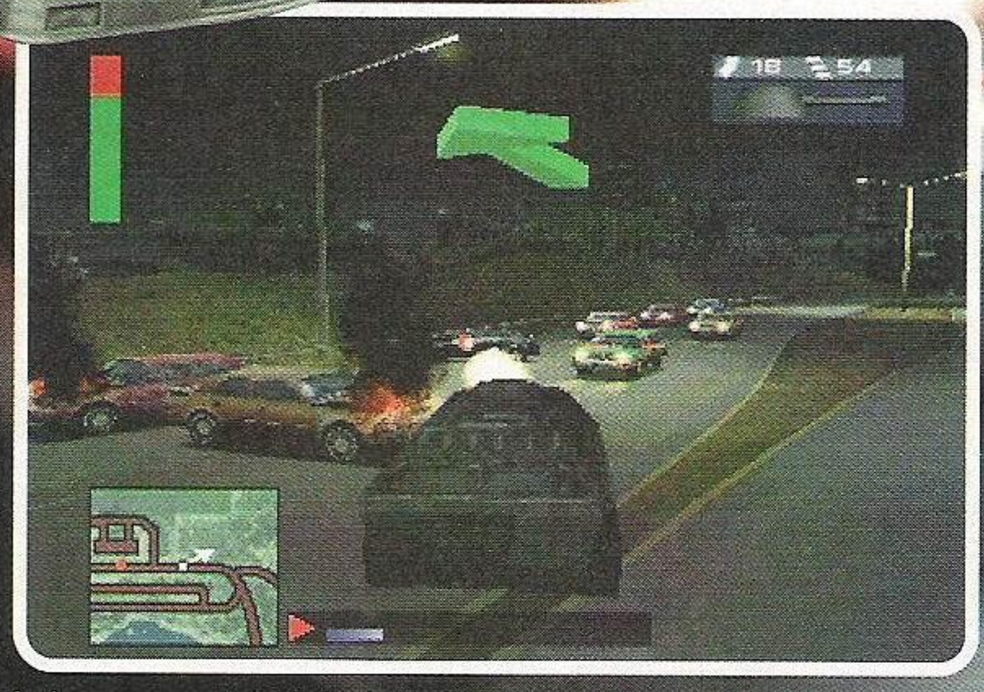
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES™

Podczas pierwszego uruchomienia WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES olśniło mnie. Zrozumiałem wreszcie dlaczego w obu Driverach samochody policyjne tak łatwo odpadały z pościgu rozbijając się na różnorakich przeszkodach.

To nie jest żart. Już podczas pierwszego pościgu można się zorientować, że dzielny policjant stoi na z góry straconej pozycji. Jego samochód ulega zniszczeniu w stopniu niesamowicie (i niewspółmiernie do zderzeń) szybkim. Mógłbym to zrozumieć, gdyby akcja gry rozgrywała się w Polsce. Nasi policjanci mają duże problemy sprzętowe i wysłużony Polonez łatwo może odmówić posłuszeństwa. Ale żeby nowiuteńkie Chevrolety policji amerykańskiej tak szybko się psuły? Z moich informacji wynika że, w rzeczywistości nie są to wcale seryjne samochody, tylko ich specjalny, właśnie pościgowy model - szybszy, z lepszym zawieszeniem i mocniejszy. A już zupełnie nie rozumiem jak tak szybko może się rozwalić ciężarówka Bomb Squad'u lub duży SUV w rodzaju takiego jakim jeździ "Strażnik Teksasu".

... W tym miejscu wtrącę może dwa zdania opowiadając o czym właściwie jest ta gra. No więc są to Najstraszniejsze Policyjne Pościgi. My jesteśmy ścigającymi stróżami prawa, konsola zaś - jako bandyta - ucieka. Zaraz, o czym ja... Acha.

Najwyraźniej jednak autorzy tak sobie to wymyślili. Tyle że niepotrzebnie. Bo nie można czuć się komfortowo. Nie jesteśmy jakoś specjalnie uprzywilejowani jako Policja. Każdy pościg to niesamowite wyzwanie ale nie z powodu, że przeciwnik jest taki świetny, tylko dlatego, że sprzęt jest taki słaby. Pomyślcie - przeciwnik gna na pełnym gazie i nagle przywala w ścianę (nie uszkadza się przez to), pierwszą myślą jest wjechać w niego na maksymalnej prędkości, prawda? Błąd, należy wyhamować i poczekać aż zdecyduje się jechać dalej. Gdy go staranujemy to jesteśmy skasowani i trzeba zaczynać misję od początku. Pół biedy gdy przeciwnik czuje trochę respektu przed stróżami prawa. Wtedy wystarczy trzymać się blisko niego z włączonym "kogutem" i poczekać aż sam zdecyduje się poddać. Ale gdy mamy do czynienia z notorycznym kryminalistą to nie pomoże jazda za nim, a nawet strzelanie do niego.



W jednej z misji wsadziłem w samochód jakiegoś drag dilera 120 kul z M16, poprawiłem kilka razy z shotguna i nie rozwaliłem go. Zaś mój samochód rozkraczył się po kilku stłuczkach ze ściganym. Paranoja.

Graficznie nie jest jakoś super, ot podobnie jak w DRIVER 2. Choć tekstury są bardziej wyblakłe, a modele samochodów brzydsze. Dorysowywanie się krajobrazu i ilość wyświetlanych na sekundę klatek jest na podobnym poziomie. Czyli nie najlepiej. W sumie grafika jest przyzwoita, ale nie ma się czym ekscytować.

Dźwięk - standard. Jednostajnie brzmiący silnik, stłuczki, syrena policyjna, pisk opon i strzały - wszystko to trochę bez wyrazu. Za to aż za dużo wyrazu ma prowadzący show, czyli ktoś w rodzaju facetów z naszych programów policyjnych. Przebija ich jednak pompatycznym zadęciem i tonem głosu.

A grywalność? Jest nieźle, mogło być jednak dużo, dużo lepiej. Jest tu wszystko, co znamy już z obu Driver'ów. Pościgi i rozwalanie przeciwnika, gubienie ogona, śledzenie i przejazdy na czas.

Jedynymi nowościami są strzelaniny (fajne przez krótką chwilę) i eskortowanie ambulansu (nudne jak flaki z olejem). Same misje nie są połączone żadną linią fabularną, jesteśmy po prostu przerzucani do kolejnych zadań. A na dokładkę nie są one zbyt ciekawe. Brakuje też trybu w którym moglibyśmy wcielić się w Złych koleżków i pouciekać trochę przed policjantami. Czarę goryczy przelewa jednak nienajlepsze sterowanie i zachowanie się samochodu na drodze, a raczej jego brak.

Na osłodę jest jednak gra zespołowa - jeden z graczy prowadzi furę a drugi jest strzelcem i może sobie postrzelać do uciekiniera. Fajny pomysł, choć nie do końca się sprawdza. Strzelec ma za małe możliwości wyboru celu, np. nie może strzelać w opony.

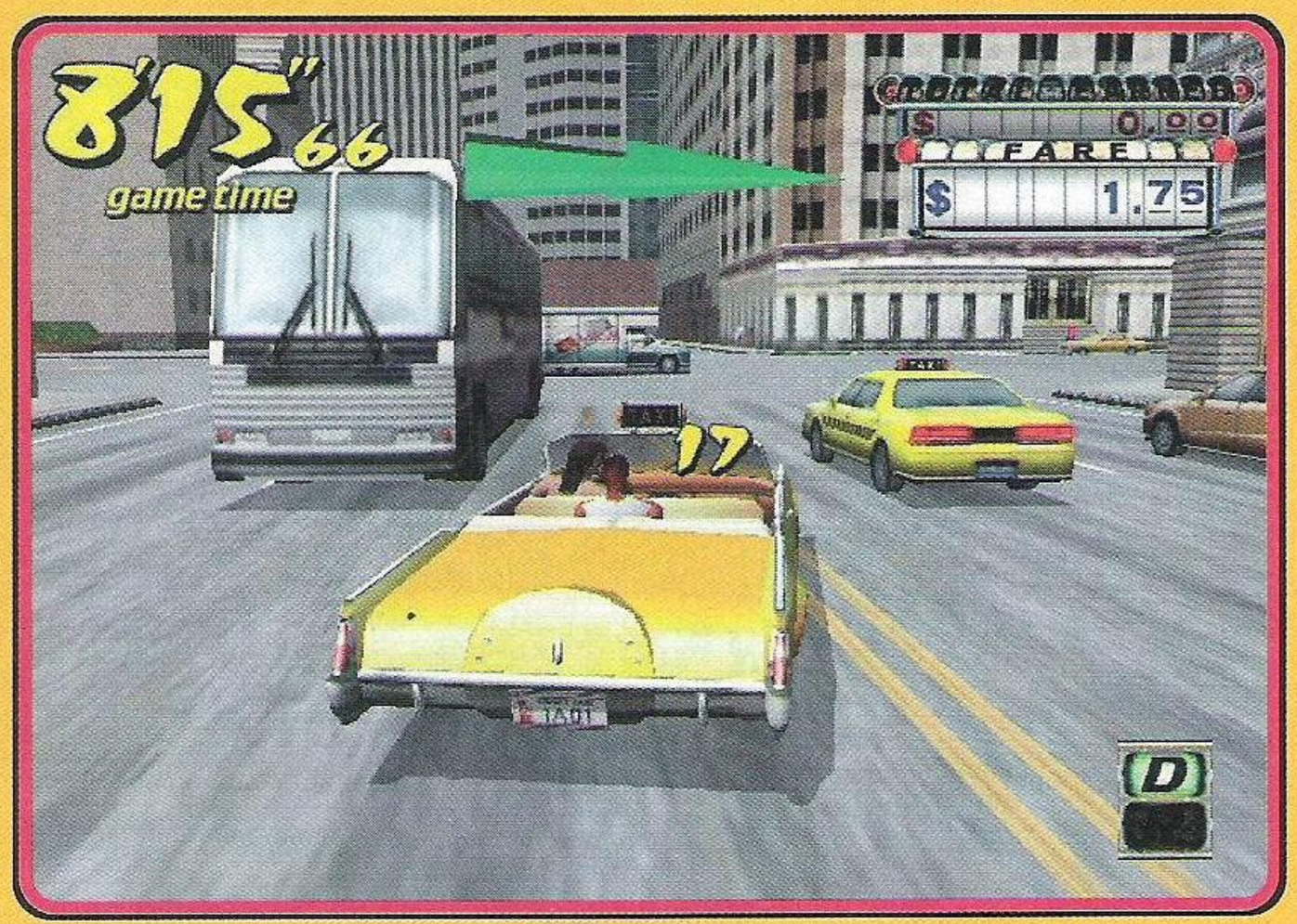
WSPC jest średnią grą. Pomysł jest całkiem niezły, ale zawiodły mnie misje, sterowanie, dziwnie podatne na uszkodzenia samochody Policji i oprawa graficzna. Grać się da, ale bez zaangażowania. Dwa Driver'y wystarczą w zupełności aby dowiedzieć się wszystkiego o pościgach, a WSPC do tematu nie wnosi niemal nic.

Marcellus

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Activision
Producent: Fox
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Czerwiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



CRAZY TAXI było grą dla której kupiłem Dreamcasta. Siadłem, włączyłem i przez długie godziny nie odszedłem na dłużej niż kilka minut od konsoli.

CRAZY TAXI 2 nie pachnie już tak świeżością, jak poprzednia gra z serii. W zasadzie jest to praktycznie ta sama gra z nowymi miastami, kierowcami (Slash, Iceman, Cinnamon, Hot-D) dodatkowym trikiem (Crazy Hop, czyli wyskakiwanie autem na zasadach prezentowanych w teledyskach Snoop'a i Dreja) oraz kilkoma usprawnieniami.

Zasady rządzące rozgrywką w CRAZY TAXI 2 są proste - podjeżdżamy pod czekającego na taksówkę klienta, on wsiada do naszej furki, a my zawozimy go do wyznaczonego punktu. Cała zabawa polega na tym, że za każdy popisowy manewr klient płaci nam napiwki. W związku z tym naszym zadaniem jest przejeżdżanie jak najbliżej innych samochodów, wykonywanie jak największej liczby power slide'ów lub Crazy Hop'ów. Do tego musimy zmieścić się w czasie. Wydaje się proste, a wcale takie nie jest.

W zapowiedziach CRAZY TAXI 2 sugerowano, że w grze znajdzie się możliwość gry przez internet lub chociaż tryb multiplayer. Na obiecankach się skończyło.

Nowe etapy to Around Apple oraz Small Apple. Pierwszy z nich składa się z trzech części połączonych drogami dojazdowymi, drugi to z kolei coś w rodzaju centrum miasta, gdzie znajdziemy więcej skrótów, a nawet możliwość przejazdu w tunelu metra. W stosunku do pierwszej części CT, etapy są bardziej zróżnicowane, do każdego punktu możemy dojechać na kilka sposobów, a dzięki Crazy Hop'om nie będzie problemu z dostaniem się na przebiegającą wyżej drogę lub przeskoczeniem budynku.

Do tego dochodzi jeszcze możliwość zabrania kilku pasażerów jednocześnie i kolejnego ich rozwożenia. Napiwki dostajemy wtedy od każdego z pasażerów, więc wioząc cztery osoby, możemy liczyć na 4-krotny wzrost napiwków! Na każdym z etapów istnieje możliwość gry według zasad znanych z salonów gier (za każdego klienta dostajemy odpowiednią ilość bonusowego czasu), albo przez trzy, pięć lub dziesięć minut.

Oprócz tego autorzy oddają w nasze ręce tryb Pyramid, który jest podobny do znanego z pierwszej części Crazy Box. Polega na zaliczaniu postawionych przez grę zadań. Na przykład wybicie piłki golfowej samochodem, jazda ze skakaniem przez płotki lub dojazd do danego punktu w określonym czasie. Szkoda, że jest to tylko 16 prostych etapów i w przeciwieństwie do Crazy Boxa są one raczej proste.

Ponadto w CT2 znajdziemy też tryb Replay w którym możemy nagrywać i oglądać swoje przejazdy - fajna sprawa.

Podczas gry przygrywa nam The Offspring oraz Methods of Mayhem (to zespół wytatuowanego Tommy'ego Lee, ex-męża Pameli). Obie grupy prezentują lekki i przyjemny punk rock, którego można słuchać godzinami.

CRAZY TAXI 2 to bardzo dobra gra, która z powodzeniem mogłaby nazywać się CRAZY TAXI 1.5. Po prostu zbyt mało tu nowości. Trochę szkoda, że nie dodano trybu multiplayer, bo splitscreen na dwóch mógłby rządzić. Z drugiej strony dostajemy dwa nowe miasta, 16 etapów w trybie Pyramid oraz maksymalnie miodną możliwość kierowania taksówką w zatłoczonym mieście. A do tego starych kierowców, kilka cheatów (między innymi na widok z kabiny samochodu). Chyba warto ją kupić, ale mogła naprawdę zarządzić bardziej.

Nolster

Dreamcast **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: Hitmaker
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

KURI KURI MIX

Dobra, dobra! Wiem, że króliczki są słodziutkie i powinienem zacząć tę recenzję jakimś słodkim tekścikiem. A figa! Nie będziel I jeszcze obrócę, że taki królik to zjada to, co wcześniej wyszło mu drugim końcem, bo za pierwszym razem nie trawil Ful

A teraz o grze KURI KURI MIX na Playstation 2. Whoaaaaaaaaaa!!!! Ależ to jest super!!! Jak pierwsze truskawki! Jak letnia obniżka cen arbuzów! Ja promocja lodów!!! Zassało mnie na maksa.
No, ale od początku. Mamy w grze dwa króliczki. Pierwszy z nich jest w zasadzie króliczką. Drugi zaś, to króliczek i ma doniczkę z kwiatkiem na głowie (yeah!!!). A teraz już o tym, co w grze robimy. Uff... Spróbuję opisowo (czyli poziom dziecka z przedszkola). Ekran podzielony na połowy (pionową kreską). Po obu stronach osobne tory. Biegną w górę (rzut znad głowy bohatera). Z lewej jeden króliczek, z prawej drugi. I zaczynamy. Prawa gałka - ruszasz prawym króliczkiem. Lewa gałka - ruszasz lewym. R1 - skok prawego króliczka, R2 - przycisk akcji prawego króliczka. L1 - skok lewego, L2 - akcja lewego. Łapiecie zasady? Jedna strona pada, to jeden królik, druga, to drugi. I teraz: ruszają oba. Czas ograniczony. Biegną, biegną. Nagle - króliczka dochodzi do rzeczki. Ani kroku dalej. Na przeciwległym brzegu widać mostek, ale jest podniesiony. Tymczasem króliczek brnie bez problemu dalej, zbierając po drodze zegareczek, który dodaje nieco czasu. Nagle dochodzi do wetkniętego w ziemię kabestanu. Łapie za drążek i... Okazuje się, że ten kabestan opuszcza mostek u króliczki. Ona biegnie teraz dalej i okazuje się, że u króliczka leży krokodyl na sznurku. U króliczki zaś, z ziemi wychodzi koniec sznurka - króliczka go ciągnie i króliczek ma wolną drogę. W ten oto sposób przybliżyłem Wam zasady gry. KPW? Otóż dodam jeszcze, iż by wygrać trzeba sunąć obydwoma królikami jednocześnie (czasu mało)! Rzecz jasna - jeśli grasz z koleżanką i podzielicie się joypadem - będzie wam znacznie łatwiej. Jeśli jednak grasz sam - to potężne wyzwanie.

Grafika jest barwna i cukierkowa. Poziomy wesolutkie i radosne. Zaskakują pomysły koderów - to naprawdę wspaniale wykonana robota! No i nie jest to gra dla dzieciaków - kolejne łamigłówki (kto i jak ma drugiemu pomóc) są naprawdę bardzo wyzywające.
Cóż powiedzieć! Nie spodziewałem się takiej eksplozji potencjału w tej giereczce. Jeśli lubicie gry logiczne - ta jest super! Nowatorska, ładnie zrobiona, wesoła i z bajeranckim bohaterem z doniczką na głowie.

Grabarz

PS: Gra w USA nosi nazwę THE ADVENTURES OF COOKIE & CREAM, a w Europie KURI KURI MIX. Ale nie pytajcie dlaczego.

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Empire
Producent: Imaginer
Liczba Graczy: 1-2
Termin: CLipiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb

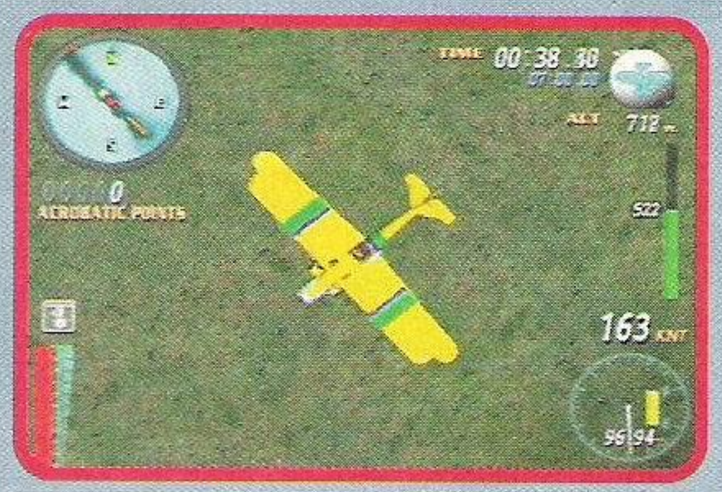
SKY ODYSEY

To przykre, ale tą grą nie zainteresuje się tak wiele osób jak powinno.

Niewiele będzie prawdziwych symulatorów lotniczych na PS2. Tym bardziej powinniście sięgnąć po SKY ODYSSEY - jedną z najbardziej przemyślanych, wciągających i udanych gier jakie do tej pory pojawiły się na konsolach nowej generacji.
Z początku wrażenie jest jedno. SKY ODYSSEY to gra, której miejsce jest na N64. Niezbyt szybka akcja, całkowity brak jakiejkolwiek przemocy i całe plastry miodu. A tu taka niespodzianka. Najprawdziwszy symulator lotniczy na PS2.
W grze znajduje się kilka różnych trybów. Canvas pozwala na malowanie na niebie znaków przy pomocy zbiorników z różnokolorowym dymem. Jest też tryb Acrobatic, w którym za punkty wykonujemy najdziksze ewolucje. Osią gry jest jednak tryb Adventure gdzie wykonujemy stawiane zadania zbierając w zamian dodatkowe części do naszych samolotów. Tutaj także zdobywamy nowe maszyny do oblatywania.
Przed każdą z misji możemy wybrać samolot.

Początkowo do dyspozycji jest tylko dwupłatowiec, myśliwiec z niemiecki z czasów IIWŚ, oraz eksperymentalny samolot z napędem rakietowym. Z czasem jednak dochodzimy do pierwszego odrzutowego Messerschmitta 262, latających spodków i innych. Samolotami tymi stajemy do rozmaitych zadań rozgrywających się w zmiennych warunkach. Począwszy od zwykłego przelotu kanionem (z walącymi się fragmentami skał), przez tankowanie paliwa z jadącego pociągu, zrzucanie zapasów w obozach na zaśnieżonej wyspie, przez lądowanie na lotniskowcu podczas szalejącej burzy czy przelatywanie obok wulkanu podczas erupcji...
Powiedzmy tak - żadna z kilkudziesięciu misji nie jest nudna. I każda jest inna. Oczywiście do każdej misji można wybrać odpowiedni samolot i rzeczywiście niemal zawsze możemy dokonać selekcji kierując się odpowiednimi potrzebami.
W czasie wykonywanych misji zdobywamy punkty za ewolucje powietrzne, za przelatywanie przez specjalne pierścienie, jesteśmy też premiowani za odpowiednio szybki przelot (poniżej wyznaczonego czasu). Za każdą pomyślnie wykonaną misję dostajemy ocenę, a także - stosowne nagrody. W sumie - zabawa na wiele godzin.
Gra ma bardzo realistyczny model sterowania (do wyboru - łatwiejszy i trudniejszy), warunki pogodowe rzeczywiście wpływają na komfort lotu, a pomysłowość autorów w zakresie wymyślanych zadań jest doprawdy niedościgniona. Gra wciąga przy tym niesamowicie, szczególnie że misje są rzeczywiście trudne. Za to możliwość rozkoszowania się potem replayem udanego przelotu to nie byle co.
Nie wiem czy nie najlepsza gra lotnicza na konsole. Nie da się uniknąć porównania jej do PILOTWINGS na N64. Na pewno jednak jest najlepszą grą lotniczą na konsole Sony. Nawet pomimo niezbyt wymyślnej grafiki Poza tym broni się bardzo dobrą muzyką i wyraźnie czytanymi wprowadzeniami przed misjami. Gorąco polecam dojrzałym graczom.

Banan



PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Mata

Jednym z ciekawszych patentów na stworzenie konstrukcji łączącej Ziemię z orbitą, jest... winda. Arthur C. Clarke stworzył całkiem realny zarys technologii takiego urządzenia, jednakowoż wciąż okazuje się, iż lina, na której miałaby owa winda wisieć, zerwałaby się pod własnym ciężarem.

WDL WAR JETZ

WORLD DESTRUCTION LEAGUE™

Jednakże, kiedy jedni widzą w przyszłości naszej planety same ciekawe rozwiązania, inni - mają nieco mroczniejsze pomysły. Co można zrobić z człowiekiem, który bierze udział w reality show, już wiemy. A co można zrobić z ludźmi, którzy biorą udział w teleturnieju? Otóż można kazać im latać samolotami, niszczyć wszystko na swojej drodze, łącznie z przeciwnikami i.... zbierać kasę. Taka jest właśnie idea kolejnej gry 3DO (tej od ARMY MEN), pod tytułem WDL WAR JETZ. Dlaczego kolejnej? Bo mieliśmy już WDL BATTLE TANKS.

WORLD DESTRUCTION LEAGUE, to nazwa serii teleturniejów, polegających na rozwalaniu. Były czołgi, są samoloty. Teraz o najważniejszych elementach gry.

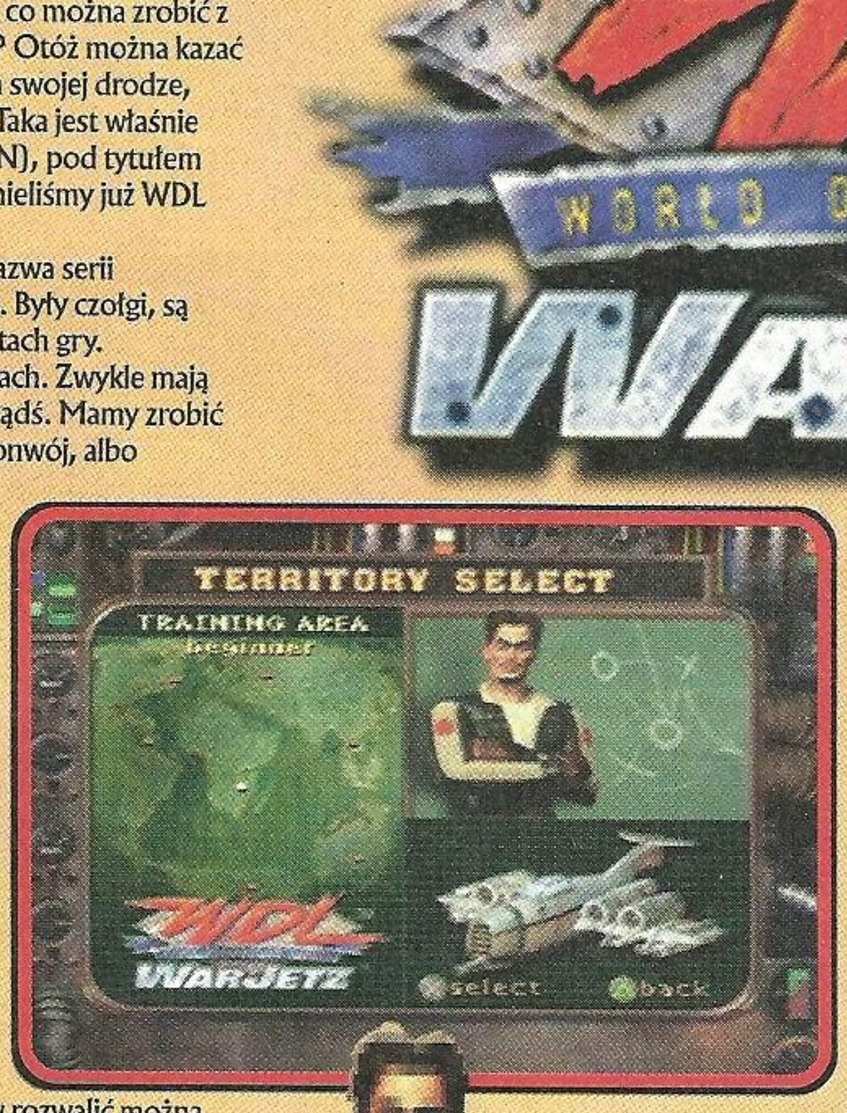
Raz. Latamy sobie po zaplanowanych trasach. Zwykle mają one formę strucli, czyli lecimy skądś - dokądś. Mamy zrobić to albo jak najszybciej, albo eskortować konwój, albo powstrzymać bombardowanie, albo zbombardować samemu, albo... klimat łapiecie. Aren jest trzydzieści dwie, na ośmiu różnych terytoriach (lodowe kaniony Arktyki, świątynia w Tajlandii, port w San Francisco, itp.).

Dwa. Po drodze zbieramy pociski (bo nam się kończą), energię i kasę (za którą kupujemy samoloty). Pocisków rodzaje są cztery: rakiety (np. samonaprowadzające), bomby (np. napalmowe, odpryskowe, itp), miny powietrzne i dopalacze silnika. Wszystkie powerupy wiszą w powietrzu i trzeba koło nich lecieć, żeby zebrać.

Trzy. Continuów tyle, aż nie starczy nam kasy na kolejne samoloty.

Cztery. Większość naziemnych budynków rozwalić można jednym strzałem (nawet kamienne zamki!). Pojazdy - czasem dwoma. Z obcymi samolotami - nieco więcej zabawy, ale na oko trzy strzały zdejmują. Wyobraźcie więc sobie jaki klimat rozwałki panuje na całym ekranie! Bez przerwy kotłują się tam odłamki, resztki i śmigające pociski. Jest ostro!

Tym bardziej, że mamy też do wyboru dziewięć samolotów, z których każdy posiada inne parametry i inaczej się prowadzi. Wystarczy zmieść z powietrza 8 gangów



Gladiatorów w WDL i wygrana w kieszeni.

Tryby rozgrywki: Ace, Airlord, Bomb Fest, Air Wars, Family Ace, Cash Frenzy i Campaign. W Campaign rozgrywamy dyscypliny po kolei, wykonując różnorodne misje. Ace - zestrzel jak najwięcej samolotów nieprzyjaciela na małej arenie. Airlord - wykonaj zadanie zręcznościowe (np. zbierz wszystkie bomby i nie daj się zabić). Cash Frenzy - zbierz więcej kasy, niż twój przeciwnik. Bomb Fest - zbombarduj jak najwięcej celów (zanim zginiesz, hehe). Family Ace - zestrzel jak najwięcej samolotów nieprzyjaciela. No i oczywiście można sobie pykać na dwóch graczy, przeciwko sobie.

Napisałem wam już co zastaniecie w WDL fajnego. Dodam jeszcze, że samolociki, to moje ulubione symulatorki.

Niestety - 3DO atakuje, jak zwykle, po najmniejszej linii oporu. Zacznijmy od tego, że grafika jest momentami brzydka. Piksele widać na kilometr... sorry - na kilometr, to nic nie widać, bo jest potworna mgła. Samoloty brzydkie, wybuchy sztuczne. Największą jednak porażką jest animacja wody. Wygląda to tak, jakby ktoś podłożył w dołku kilka desek, a na nich namalował niebieskie ciapki. I te deski zaczynają się ruszać. Niesamowite wrażenie! Po trzecie - korytko. Słynne PSXowe korytko (czyli krawędzie areny) tu są tak dziwne, że zaczynają się 10m przed naturalną barierą (np. 10m przed skałą). Wydaje ci się, że ominiesz... ba! Pewien jesteś! A tu nagle *buc!* i okręca cie o losowy kąt (energii nie tracisz).

Dalej. Dziwne trochę sterowanie, gdzie samolotem skręcasz z hamulcami! Autentycznie - hamujesz i wywala cię, jak samochód. Tak zwana "fizyka własna" - jak nam się podoba. Wyboru dokonajcie sami.

Grabarz

PlayStation **6**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: 3DO
Producent: 3DO
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

RED FACTION

Całe te banialuki z koniecznością poderwania do rebelii ogromnych rzeszy ludzi, co ma stanowić o powodzeniu całej akcji można wsadzić między bajki. Po raz kolejny bowiem przekonujemy się, że nikt nie radzi sobie z watahą popapranych psubratów i szubrawców jak samotny bohater mimo woli.

Pomimo, że w trakcie gry okazuje się rasowym bohaterem, nasz człowiek z RED FACTION od początku wydaje się nie do końca normalny. W momencie kiedy przejmujemy ster nad jego poczynaniami jest on właśnie represjonowanym górnikiem pracującym dla ogromnej korporacji Ultor. Jak to zwykle w bajkach bywa, "ogromna korporacja" znaczy mniej więcej tyle samo co "bardzo zła, nie przywiązująca wagi do przepisów BHP i olewająca potrzeby przeciętnego górnika korporacja". Nie ma większego sensu wnikać w to, co nakłoniło spokojnego obywatela (jakim do momentu zatrudnienia na potrzeby gry RED FACTION był pan Parker) do podróży na Marsa, aby tam spełniać się w kopalniach. Po prostu tam trafił. W sam środek rewolty. Oprócz nieludzkiego traktowania swoich pracowników, Ultor stara się przymykać oko na fakt iż coraz szersze kręgi zatacza tajemnicza choroba dziesiątkująca szeregi kopaczy. Choroba uderza nagle i niemal natychmiast uśmierca swoje ofiary. Wietrzycie jakiś nieprzyjemny eksperyment Ultoru, drodzy czytelnicy? No proszę, ja też jakoś na to wpadłem...

Grupa górników nazywających się Czerwoną Frakcją (coś mi się wydaje, że stąd właśnie wziął się tytuł, ale mogę się mylić) postanawia zrzucić jarzmo Ultoru. Wszyscy chętni górnicy chwytają więc za broń, ale odpowiedzialność za powodzenie całej akcji i tak spada na nas.

Najnowsza gra fpp na PlayStation 2 to bardzo dopracowany i przemyślany kawałek softu.

Przede wszystkim ma fabułę i już samo to wystarczy aby wznieść ją ponad pozostałe gry tego gatunku dostępne obecnie na nową konsolę Sony. Fabuła ta nie jest może jakoś przerażająco oryginalna czy zmyślna, ale z pewnością motywuje do dalszej zabawy.

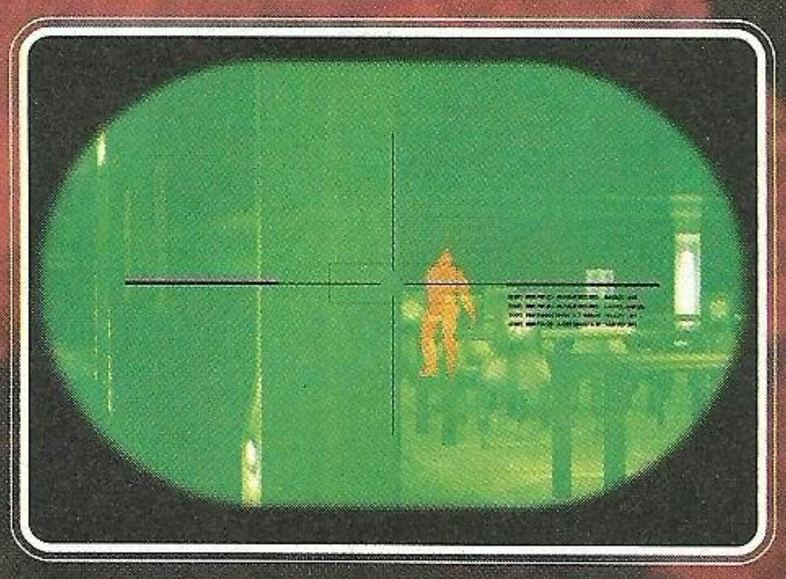
Motywacją tą są w zasadzie dwie postacie wspierające nas podczas przemierzania kolejnych kompleksów Ultoru. Jedną z nich jest Eos - kobieta, która stoi na czele Czerwonej Fakcji. Drugim komentatorem naszych poczynań jest Hendrix - technik systemów bezpieczeństwa Ultoru z zawodu, bardzo zdolny hacker samouk, a przy okazji sympatyk Czerwonej Fakcji. Te dwie postacie wspierają nas swoimi komentarzami podczas trwania zabawy.

Poprawnie poprowadzoną fabułę wspiera bardzo porządnie zrealizowana oprawa graficzna. Gra niemal cały czas zasuwa w 30 fps'ach, zwalniając jedynie przy większych starciach albo kiedy na ekranie dzieje się dużo. Na szczęście momenty te nie są na tyle częste, aby skutecznie mogły zniechęcić do gry. Ta płynna animacja robi tym większe wrażenie, że w pełni trójwymiarowe środowiska gry są imponujące. Począwszy od początkowych kopalni obfitujących zarówno w ogromne jaskinie, jak też wąziutkie przejścia i szczeliny, przez kompleks baraków dla straży i robotników, aż po podwodną stację badawczą, centrum medyczne i bazę najemników. Miejsca te są bardzo zróżnicowane architektonicznie oraz kolorystycznie. Poza tym wszystkie lokacje są urządzone inaczej i widać, że autorzy cały czas opracowywali nowe wnętrza. To spory plus. Sam dźwięk wypada nienajgorzej. Muzyka jest dobra, a dialogi wypowiadane przez lektorów spełniają swoje zadanie.

O technologii Geo Mod możecie przeczytać w osobnej ramce, ale nie można nie wspomnieć o tym tutaj. Technologia ta, pozwalająca na swobodne modyfikowanie wielu lokacji przy pomocy ładunków wybuchowych daje naprawdę wielką frajdę. Poza tym te wszystkie szczególiki w postaci rozwalających się żarówek, kul zostawiających ślady na ścianach oraz oczywiście —wielkie dziury w skałach w miejscach gdzie przed chwilą trafiły rakiety są po prostu słodkie. Takie rzeczy chce się widzieć w grach. I chociaż nie przeceniałbym użyteczności technologii GeoMod, to jednak powinna znaleźć się ona, w tej czy innej formie, w każdej grze tego gatunku. W RF trafiają się momenty,

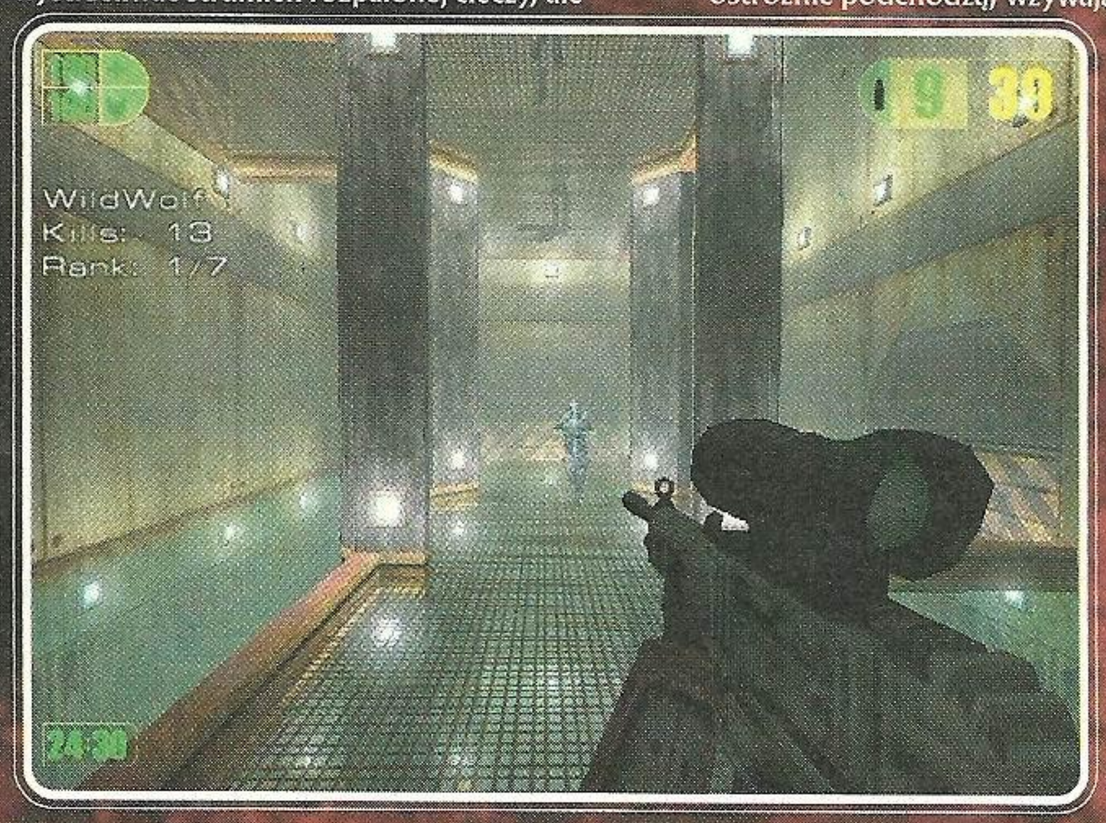
Co to jest GeoMod

GeoMod to silnik, na którym działa RED FACTION. Według autorów pozwala on na zaawansowane deformacje otoczenia. W skrócie chodzi o to, że dzięki nowoczesnej technologii możliwe jest wywalanie dziur w ścianach. Naturalnie, przy pomocy odpowiedniej fuzji o nielekkim kalibrze.
A o tym, że nie można tego robić wszędzie autorzy już nie mówią. Ale od czego macie nas...



gdzie zamiast przechodzić przez jakieś drzwi (co wymaga ich uprzedniego otwarcia) możemy po prostu przebić się na drugą stronę przez ścianę obok. I to jest fajne. Poza tym wiele sekretów, szczególnie w początkowych, kopalnianych poziomach, ukrytych jest w miejscach, do których dotrzeć możemy tylko przy użyciu "Drogi eksplodującej pięści". No może nie pięści, ale wiecie o co chodzi. Mimo to jednak odnoszę wrażenie, że autorzy nie wykorzystali pełnych możliwości drzemiących w swoim GeoModzie. Nie mogę powiedzieć, żeby można tu było rozwalić wszystko.
Nie brakuje jednak arsenału środków perswazji jaki możemy wykorzystać na przeciwników. Niemal każda z piętnastu dostępnych w grze broni może być wykorzystywana na dwa sposoby. Pałką można machać, lub wykorzystywać jako paralizator, pistolet może strzelać normalni lub z tłumikiem (przydatne podczas misji skradankowych - trzeba w nich chować ciała załatwionych wrogów), miotacz ognia może wystrzeliwać strumień rozpalonej cieczy, ale można też wykorzystać jego magazynek jak granat napalmowy... Bardzo dobre rozwiązanie. W arsenale, oprócz standardowego zestawu, Shotgun, pistolet maszynowy, karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet i karabin snajperski, jest też super potężna wyrzutnia rakiet, potężny obrotowiec oraz karabin pozwalający na strzelanie do wrogów przez ściany (PERFECT DARK się kłania). Do tego są jeszcze ładunki wybuchowe i granaty. Wystarczy? Teoretycznie tak, ale autorzy poszli znacznie dalej. Gra oferuje też kilka środków lokomocji. Małą łódź podwodną, transporter opancerzony, poduszkowiec i wielki pojazd wyposażony w dwa wiertła otwierające drogę do nowych korytarzy mają swoje gościnne występy i trzeba przyznać, że są super. Mnie szczególnie spodobały się zabawy pod wodą. Sterowanie w czasie tych sekwencji jest bardzo dobrze dopracowane. W samej grze zresztą też, chociaż czasami są kłopoty z ręcznym namierzaniem przeciwników. Ci są bowiem niezwykle pomysłowi. Uciekają, kryją się, ostrożnie podchodzą, wzywają pomoc - to naprawdę wymagający dranie. Trochę głupieją w otoczeniu stacjonarnych stanowisk karabinów maszynowych. Podobnie jak w MEDAL OF HONOR, kiedy staniemy za jakimś karabinem, natychmiast pojawia się chmara wrogów do skoszenia. Na początku walczymy tylko ze strażnikami, ale pojawiają się też roboty, pojazdy opancerzone, a później mutanty, robale i twardzi najemnicy.
Gra jest dosyć długa, a autorzy sprytnie podzielili ją na sekwencje doczytowujące się po dojściu w odpowiednie miejsca. Zabawę bardzo uprzyjemnia możliwość zachowywania stanu gry w dowolnym miejscu. Poza tym osoby, które ją już skończą mogą poszaleć trochę w trybie multiplayer z botami. Ale przedtem czeka was sporo dobrej zabawy.

Banan



TOTAL RECALL?

Klimat RED FACTION nieco przypomina ten kultowy film z pierośniętym Arnoldem. I bardzo dobrze, bo filmy z udziałem tego aktora zawsze były przesycone akcją i totalną rozwałką wszystkiego i wszystkich. A czasami nawet zdarzała się w nich niezła fabuła. Tak jest też w RF, które jest świetną gierką dla samotnego gracza. Multiplayer też jest spoko. Pozytywnie - tak.

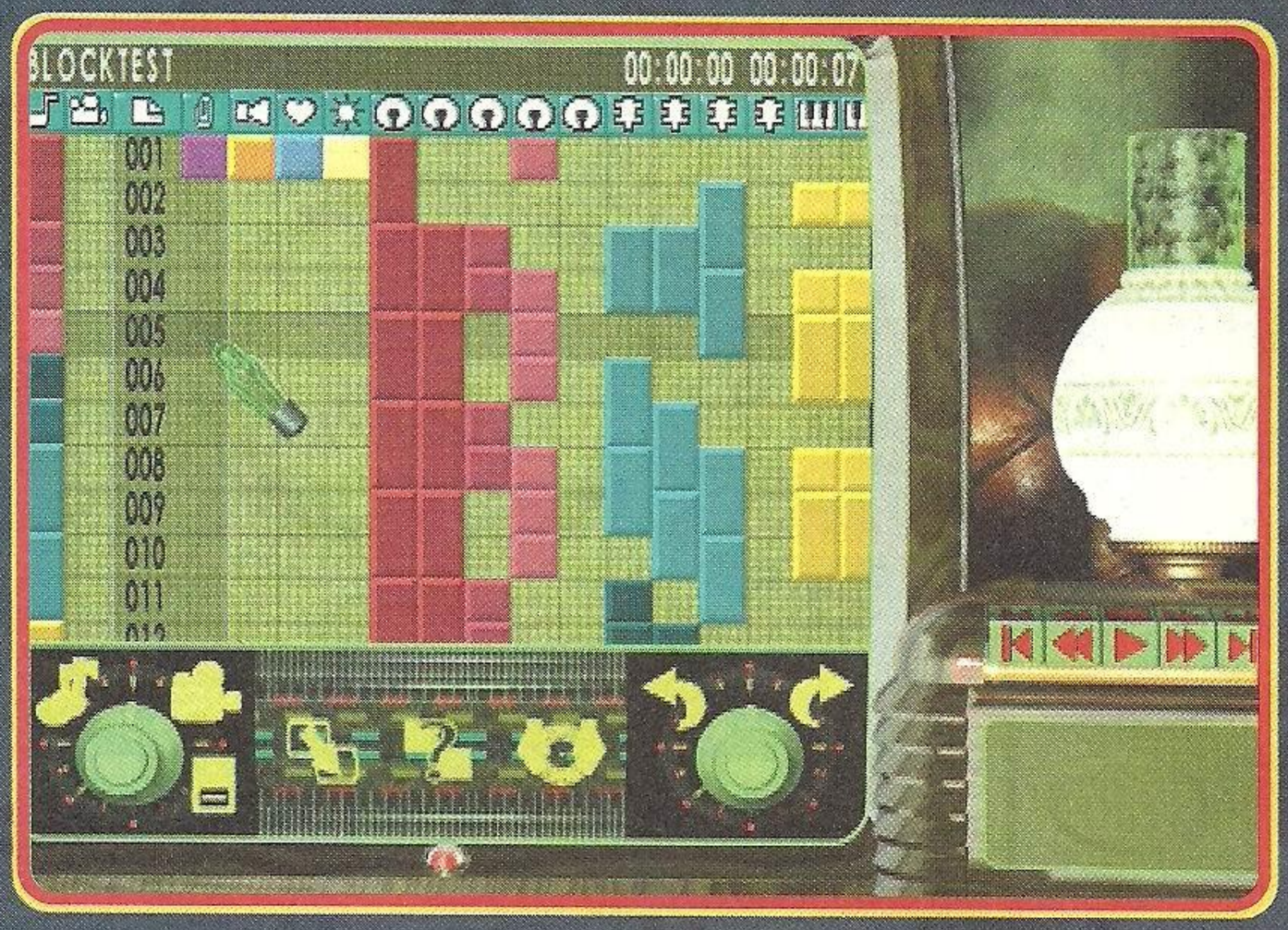
[Marcellus]

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: THQ
Producent: Volition
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Memory Card, 8Mb Dual Shock 2

Badacze języka, którzy rozkładają go na wszystkie możliwe części, nie tylko pierwsze, zastanawiają się także nad definicjami pewnych wyrazów. Definiują je także informatycy, którzy próbują zbudować sztuczną inteligencję.

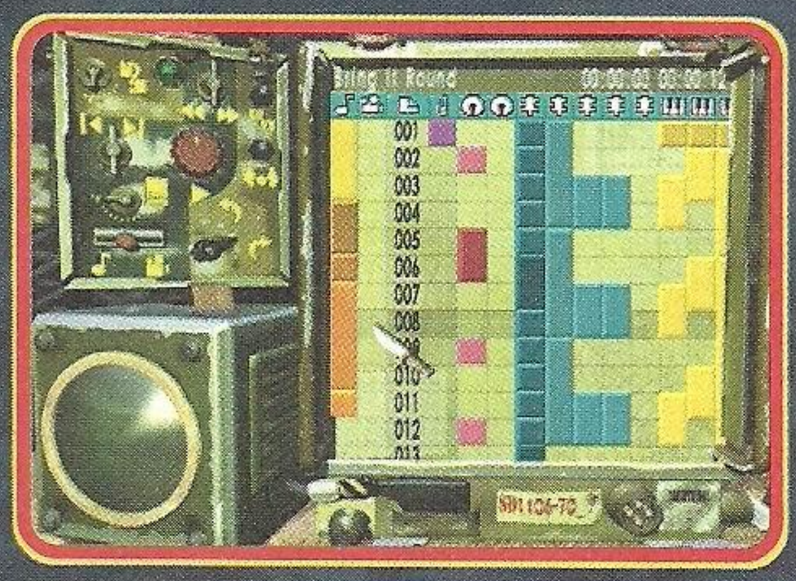


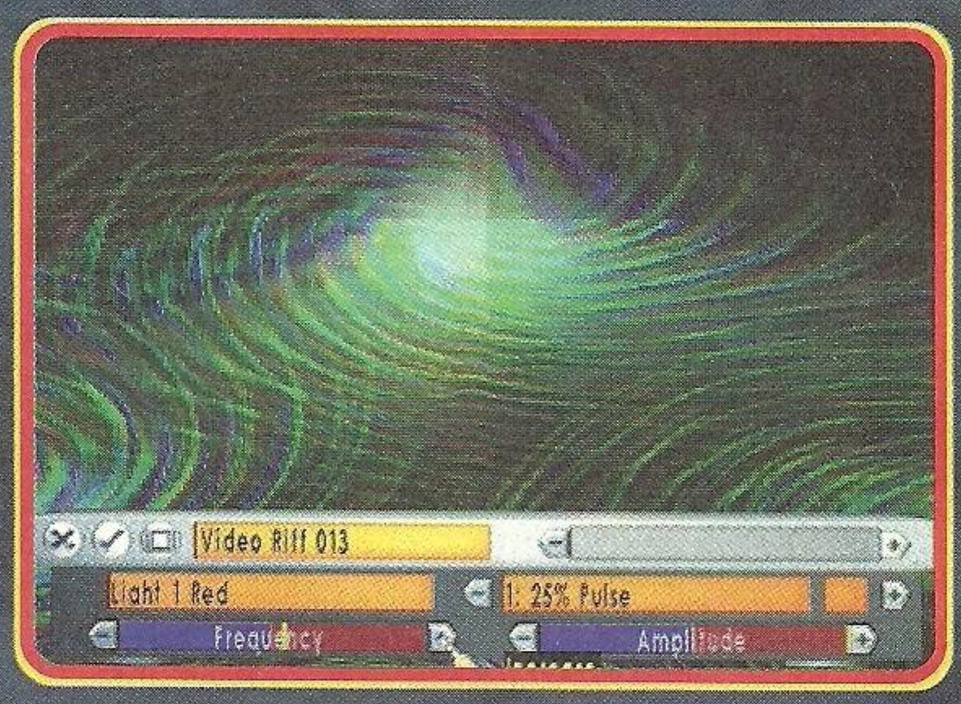
MUSIC TELEVISION™

MUSICGENERATOR 2™

Przykładem jednego z najtrudniej definiowalnych słów jest... gra. Toteż żadna współczesna sztuczna inteligencja nie odróżni gry od nie-gry, o ile nie ma jej wpisanej do bazy danych. A my sami? Radzimy z tym sobie jakoś tak intuicyjnie. Wiemy, co gra, a co nie. Tak więc, powiedzmy sobie już od początku: MTV MUSIC GENERATOR 2 nie jest grą. To program do zabawy na PlayStation 2. Dobra? Dobra.

Zatem, już z odpowiednim nastawieniem, pogadajmy sobie o tym, co to nowego w tym produkcie.





Jak zwykle - miało być super. Od pytona sampli, opcji, możliwości - czysta zabawa. Nawet zwykły operator szpadla z przeciętnej budowy, chwytając pada do Ps2 w swoje bochnowate dłonie, miksując, a nawet nagrywając własne dźwięki, z łatwością mógł się stać wirtuozem na miarę największych! Niestety - taki reklamowy topór ma dwie strony. Z jednej strony zachęca, ale z drugiej spodziewamy się niewiadomo czego i łatwo o zawód. I tak też się stało.

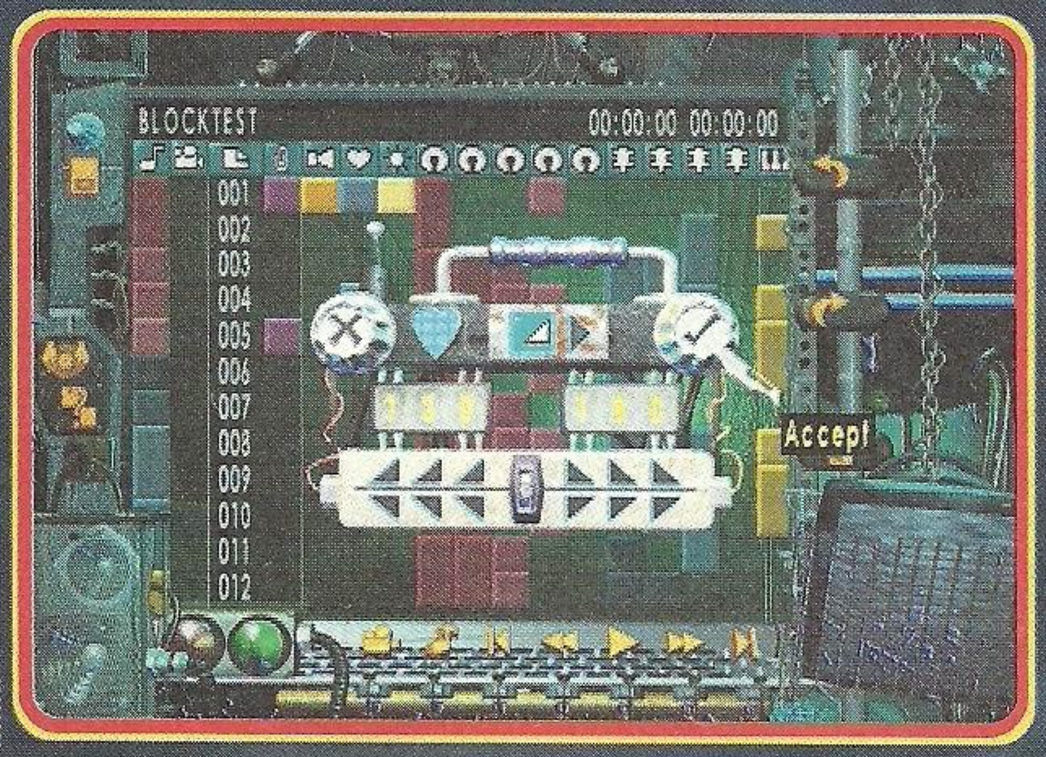
Pierwszym elementem, jaki rzuca się w oczy po odpaleniu gr... sorysław, programu, jest jego grafika. I nie bez kozery, albowiem to, co percepujemy oczkami jest najładniejszym elementem Music Generatora. Fajnie, ale i niestety. Fajnie, bo sporo jest skórek, można na kilka sposobów zmieniać wygląd ekranu i układ przycisków miksera. Wygląda nieźle. No to gdzie to niestety? Ano tu, że to nie jest program graficzny na konsole. To program, który ma tworzyć muzykę. No i co?

No to pomówmy o muzyce. Właściwie o próbkach. Bo w tym programie zawarto naprawdę zawrotną ich liczbę. No i dodatkowo - mając różne opcje przetwarzania, zyskujemy jeszcze dziesiątki mutacji i mutacji mutacji. "Zatrzęsienie" - jak to się kiedyś w Polsce mawiało. Ach! Byłbym zapomniał - jeśli wykosztujecie się dodatkowo na Sampler's Kit, to możecie zgrywać dźwięki sami. Super, duper fajnie...

No nie, nie fajnie. Wpuszczam was w maliny. Otóż program ten zrobiony jest dla mikrej grupy odbiorców i dla nich tylko jest produktem dobrym. Pierwszą i podstawową barierą, o jaką odbije się każdy, kto zasiada do MTV MUSIC GENERATORA 2 jest to, że program jest trudny. Bez instrukcji i tutoriala nie ma co, absolutnie, siadać do zabawy. Moje pierwsze zetknięcie z MTV MUSIC GENERATORA 2, to jak pierwsze zetknięcie z szachami. Widzę co trzeba poruszyć, widzę pole gry, ale za diabła nie mam pojęcia jak używać, by osiągnąć zamierzony efekt. Tak więc jeden dzień macie z głowy na treningi i szkółkę, jeśli chcecie porządnie zabrać się do muzycznej zabawy. Załóżmy jednak, że już umiecie. Uiiiiiiiiit! - przewijamy. I co dalej? A dalej... kolejny mur. Bo już po krótkiej chwili okazuje się, że wśród dziesiątków opcji w grze, które mogą zostać przez nas wykorzystane, tylko kilka w ogóle ma ręce i nogi. Większość ma na dźwięki wpływ wyłącznie kosmetyczny, zatem modelując bez opamiętania, ani się obejrzymy, a przejdziemy od sensownego rzemiosła, do kichy i straganiarstwa. Tworzymy np. muzykę rockową z gitarą. Wystarczy sześciokrotnie przetworzyć dźwięk gitary, by uzyskać... dźwięk, który przypomina do złudzenia zarzynanie świni i być może ma jakąś głębię, ale nie jest to już gitara! I trzeba przełożyć całą resztę utworu na świński akompaniament. Ale takie wypadki, to już nie wada sprzętu, lecz operatora, więc nie na minus.

Kurczaki, to skąd MTV MUSIC GENERATOR 2 ma tu, pod spodem, siedem? Otóż stąd, że jest to program dobry! Być może korzysta się zeń nie najprościej, być może ma dziwne opcje, ale fakt, że jest ich zbyt wiele (w tym część zbędnych) nie może być rażącą wadą! "Ha! - powiedzie - "To może od razu 10!". Eeee... Nie. Dodam wam na koniec, że jakość dostępnych w grze przykładowych ścieżek dźwiękowych nie powala na mordkę. Są dobre. Akurat takie na siedem. Ale więcej nie dodam. Czyli: jest lepiej, ale (może to na plus?) jest jeszcze wiele do zrobienia.

Grabarz



PlayStation 2 — 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: CodeMasters
Producent: Jesper Int.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 MB

The Bouncer™

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

„Bramkarz" miał być jedną z gier towarzyszących premierze PlayStation 2. Rzeczywistość szybko zweryfikowała zapowiedzi Sony i Square. Gra ukazała się rok później, a z butnych zapowiedzi zostały jedynie...

Popr...czyny? Nie wiem jak to inaczej nazwać. Obiecywano nam cuda na kiju - wielką, zespołową bijatykę z latającymi stołami i krzesłami, z efektami jak z Matrixa... To wszystko wielka ściema.

Jeśli uważnie śledzicie Neo Plus, to kilka miesięcy temu czytaliście już opinię Banana po zabawie z importowaną wersją. No więc w wersji anglojęzycznej nie zmieniło się nic. Dalej jest to gra, którą można ukończyć w godzinę (przerywając animowane scenki generowane przez konsolę). W dalszym ciągu więcej jest tutaj filmów i gadek niż samej gry. A sama gra - cóż, stosunkowo prymitywna, niedopracowana, krótka...

THE BOUNCER opowiada o przygodach trzech koleżków stojących na bramce w jednej z wielu knajpek w mieście. Ktoś porywa sztukę najmniejszego - Siona. Na czym jak na czym, ale na biciu nasi koleżkowcy się znają - ochoczo więc rzucają się w wir walki.

Wygląda to tak: leci sobie animacja, po chwili pojawie się ekran wyboru postaci. Zatwierdzamy i zaczynamy sie bić... Gdy wybijemy wszystkich, znów leci animacja i tak w kółko.

Silnik samej bijatyki bazuje na dwóch częściach TOBALA produkcji Dream Factory, tak więc jeśli nie podobały się wam tamte pozycje - ta raczej też nie ma szans. Choć nasi bramkarze w trakcie gry uczą się nowych ciosów, to i tak wykorzystuje się tylko kilka. Scenerie nie są interaktywne, przeciwnicy głupi, nie ma nawet story mode na dwie osoby. Jedyne, co rządzi w Bouncerze to grafika - jest naprawdę bardzo szczegółowa. I prześliczna.

Ja wiem, dlaczego BOUNCER jest tym, czym jest, a nie tym, czym miał być.

W połowie prac nad grą trzy czwarte zespołu autorów odeszło ze Square i przeniosło się do innych firm. A Squaresoftowi nie pozostało nic innego, jak dokończyć to, co już było i rzucić na wygłodniały i podniecony zajawkami rynek.

Krótko mówiąc THE BOUNCER to ściema. Fajne demo graficzne prezentujące możliwości konsoli, ale samej zabawy tu jest na jakieś dwa wieczory. A jeśli nastawiacie się na tryb multiplayer na 4 osoby, to wiedzcie, że autorzy w swym geniuszu zmusili was właśnie do zakupu trzech dodatkowych DUALI 2, bo żadnych innych padów gra nie toleruje.

Gulash

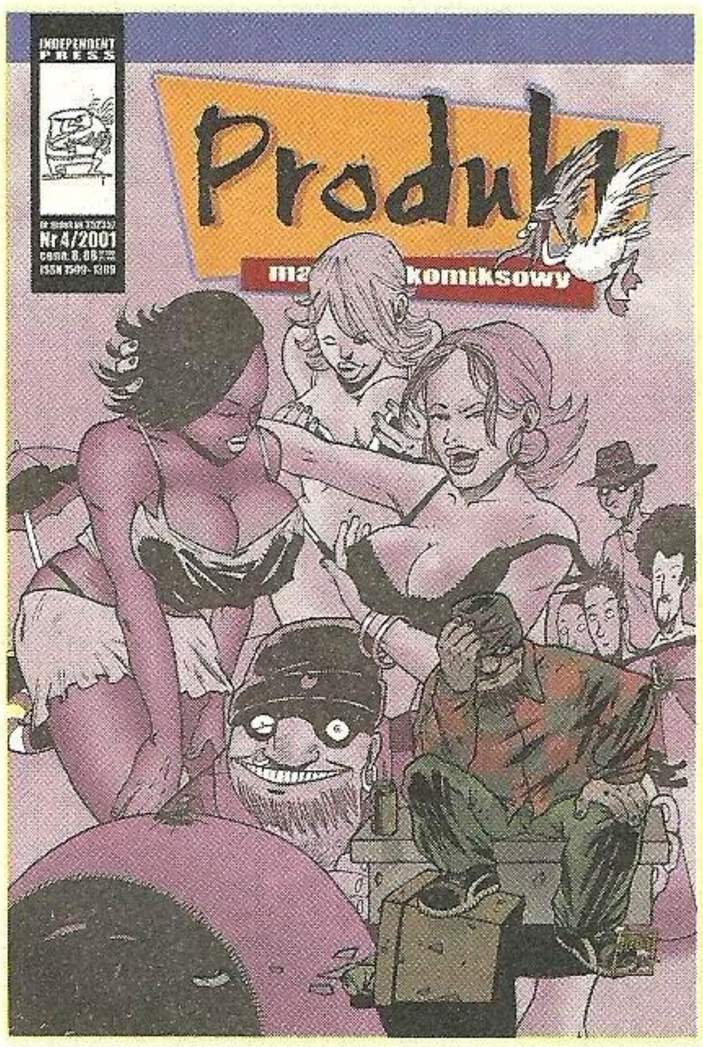
PlayStation 2 — **6**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 4

Wydawca: Sony
Producent: Square
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb, Multi Tap 2

ZABIERZ
PRODUKT™
NA WAKACJE



W numerze wakacyjnym 100 wypasionych stron najlepszych polskich komiksów!

Nie akceptuj imitacji.
PRODUKT (c) 2001 Independent Press

PRENUMERATA?
SPRAWDŹ TO!

Megaokazja, której nie warto przegapić!

Każdy, kto do końca wakacji zaprenumeruje NEO PLUS na rok otrzyma od nas w pierwszej przesyłce prezent wart 29.90 zł - kasetę NEO PLUS VIDEO 5 prezentującą najnowsze gry w akcji!

Każdy, kto zaprenumeruje NEO PLUS na pół roku otrzyma wybrany przez siebie numer magazynu Produkt! Wystarczy przy zamawianiu prenumeraty podać numer wydania!

3majmy się razem!

PS2 • PSX • DC • N64 • GBA
ECTS i TGS
reportaż z
ECTS Trade Show 2000 Londyn
Tokyo Game Show Jesień 2000

- Nowe gry na PS2 i DC!
- GameBoy Advance w akcji!
- Nowsze trailery MGS 2 i Z.O.E.
i wiele innych...

NEO PLUS VIDEO 5

Dave Mirra freestyle BMX MAXIMUM REMIX

Gdy zaczynałem pisać o grach zastanawiałem się nad swoją specjalizacją. W sumie bardzo lubię wszystkie gry i ciężko było mi wybrać jedną kategorię, którą kochałbym ponad resztę. Trzy lata temu jedyną konsolową skejtówką był STREET SK8ER, a traf chciał, że akurat ja się nim zająłem...

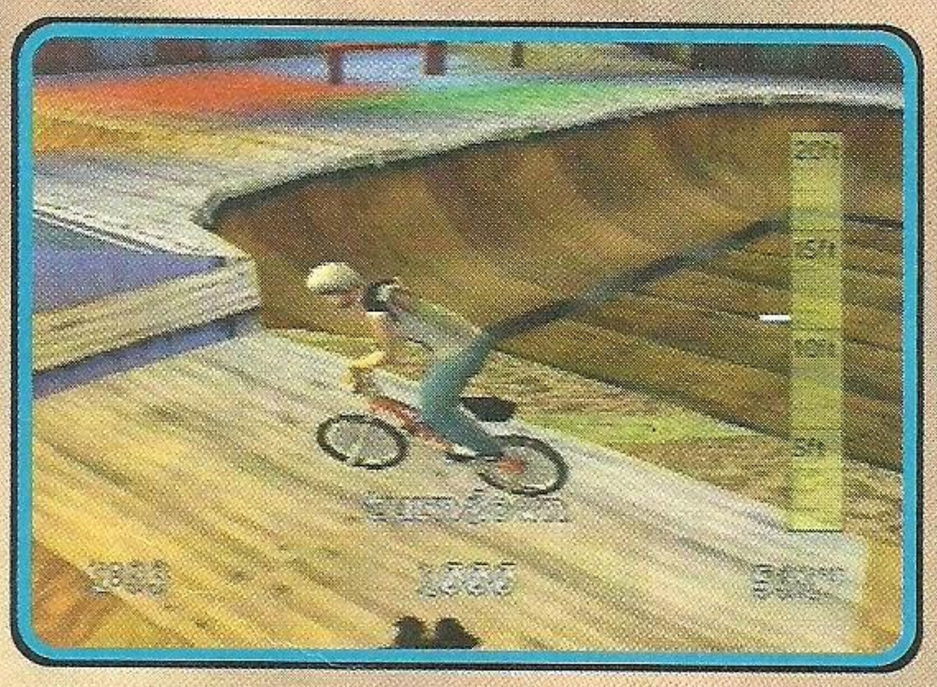
W sumie na deskorolce trochę jeździłem, oglądałem masę filmów, gdzie prosi pokazywali triki nie z tej ziemi i zawsze uwielbiałem grać. Doszedłem więc do wniosku, że w skejtówkach będę nie do pobicia. Moim problemem było to, że jedyną skejtówką w tym okresie można było nazwać STREET SK8ER'a. Losy TONY HAWK'S SKATEBOARDING śledziłem od pierwszych zapowiedzi, screenshot'ów i wywiadów przez grywalne bety, na pełnej wersji skończywszy. Dopiero po sukcesie THS okazało się, że gry skejtowe mają "branie" i zaczęto pisać nowe produkcje. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX w swojej pierwotnej wersji to także gra przełomowa. Po prostu jako pierwsza prezentuje model, który przedstawia jazdę na BMX'e, a nie jest lekko zmodyfikowanym engine'em gry deskorolkowej. W porównaniu do innych skejtówek stawia przed graczem typowo skejtowe zadania takie jak wykonanie określonego triku lub wyskoczenie na rurkę i zrobienie grinda. Oczywiście fani platformówek nie znajdą tu tyle zabawy co w TONY HAWK'S PRO SKATER 2, gdzie zbieranie jest nieodłącznym elementem gry, ale dla fanów sportów ekstremalnych DAVE MIRRA FREESTYLE BMX jest konkretną propozycją.

Pewnie zastanawiacie się dlaczego tyle nudzę o skejtówkach, a nie przejdę do sedna sprawy. Otóż po pierwsze - mam sentyment do skejtówek, po drugie - DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - MAXIMUM REMIX jest praktycznie tą samą grą co jej poprzedniczka.

Oprawa graficzna obu gier jest identyczna. Ciągle mamy do czynienia z tymi samymi teksturami oraz modelami zawodników i otoczenia. O ile prawie rok temu wszystko było okay, to teraz chciałbym zobaczyć coś świeżego i ładniejszego.

Niedopracowano też algorytmów liczenia środowiska 3D, czego efektem są spowolnienia animacji w niektórych momentach gry. I, co należy zaznaczyć, są to znaczne zwolnienia, które zdecydowanie utrudniają zabawę. Także muzyczna oprawa nie prezentuje się inaczej niż w DMFB. Podczas gry przygrywa nam między innymi Cypress Hill, Pennywise oraz kilka innych punkowych kapel utrzymanych w podobnym klimacie. Kawałki są dobre, ale wypadałoby usłyszeć coś nowego.

Ponadto nie dodano żadnego nowego pro-zawodnika (dostępni są Dave Mirra, Ryan Nyquist, Kenan Harkin, Chad Kagy, Leigh Ramsdell, Troy McMurray, Mike Laird, Joey Garcia, Shaun Butler, Tim Mirra oraz czterech bonusowych), a jedynie dwóch ukrytych, którzy raczej są, a nie nadają się do jazdy.



Co zatem zmieniono lub dodano? Otóż nieznacznej zmianie, według mnie na niekorzyść, uległ system robienia trików. Po prostu łatwiej jest wyczesać kosmiczną kombinację korzystając z modyfikatorów trików (najpierw za pomocą kombinacji kwadrat plus kierunek robimy normalny trik, później kółkiem wciśniętym z kierunkiem dodajemy kolejny, krótszy trik nazwany właśnie modyfikatorem) i mając świadomość, że ciężko jest się wywrócić. W pierwszej części gry gleby były częstsze i to dodawało smaczku. Dodatkowym uproszczeniem jest sposób w jaki zaczynamy grindować - nie trzeba już idealnie wylądować na rurce, wystarczy lecieć w jej pobliżu, a po wciśnięciu trójkąta przyciąga nas do niej jakaś niewidzialna siła. Trochę to bez sensu i bardziej psuje niż ubarwia zabawę.

Jest jednak jedna rzecz, której autorzy DMFB - MR nie zepsuli. Mam na myśli etapy oraz zadania, które musimy wykonać. Otóż na 12 levelach znanych z pierwszej części gry wyznaczono całkiem nowe zadania, a do tego dodano osiem całkiem nowych, a do tego dobrych poziomów. Zadania trzymają klasę DMFB i dla mnie stanowią praktycznie najważniejszy element gry. Ciągle musimy gdzieś przegrindować, wyskoczyć, wyczesać trik lub wykonać na przykład odpowiednio długi poślizg podczas hamowania i za to szanuję autorów.

Dla mnie DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - MAXIMUM REMIX to gra co najmniej dobra. Oczywiście, drażnią mnie niedociągnięcia graficzne, brak nowych zawodników oraz nowego soundtracku, ale nie jestem w stanie oprzeć się dużej ilości miodu związanego z dodaniem nowych etapów oraz postawieniem przed graczem nowych zadań na starych levelach. Po prostu szanuję autorów za to, że nie robią z gry o BMX'e platformera.

Nolster

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Z-Axis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

STUNT GP

Kolejna gierka próbująca - bez powodzenia - dać nam trochę radości z prowadzenia kierowanych radiem samochodzików po fantazyjnie wykręconych trasach. Eeech, mam już tego dosyć. Ile można? Dwie wersje RC wystarczą w zupełności. Czego Team 17 próbuje dokonać? Cudu?

Naprawdę, nie wiem czego się wydawcy i producenci spodziewali. Że będziemy skakać z radości mając przed sobą tytuł tak podobny do niedawno wydanych? Nie ma szansy. Zresztą potrzeba dużo więcej niż zapewnienia o miodności gry, żeby mnie do niej przekonać. Tym bardziej, że ostatnie miesiące i lata obfitują we wszelkiego rodzaju wyścigi: poważne i dziecinne, brutalne i łagodne, traktujące temat serio i nie, szybkie i wolne. Wyszło już chyba wszystko, od symulacji przez rozwałki aż do wyścigów kartów. Powtarzam: ile można, ile można, ile można? Coś mi się jednak zdaje, że ten stan będzie trwał w nieskończoność. Będziemy zalewani setkami gier o tej tematyce, z których ledwie kilka będzie fajnych i to nie przez to, że będą super innowacyjne tylko po prostu zaskoczą nas jednym szczegółem lub zainteresują swoją tematyką. Niektóre może będą jak GRAN TURISMO 3 - niesamowite.
Wróćmy jednak do STUNT GP. Niczym mnie nie zaskoczyło, niczym nie zainteresowało i z pewnością nie jest niesamowite. To zwykły średniak. Najszybciej wyłazi ten fakt patrząc na oprawę graficzną. Zaczyna się już od menu. Standardowo, bez polotu, nieciekawie i nudno.

W trakcie gry nie jest lepiej. Zapowiedzi były huczne, a rzeczywistość jest szara. Modele pojazdów - nic nowego, zwykłe samochodziki na baterie, takie same można kupić w sklepie z zabawkami. Trasy nędzne i proste jak konstrukcja cepa. Jest wprawdzie kolorowo ale nie jest szybko, w wielu momentach gra zwalnia dość wyraźnie. Brakuje dynamiki i ekscytacji, znów jest średnio. To co dociera do naszych uszu też nie jest jakieś rewelacyjne.
Ta gra niesie ze sobą mało radości. Prowadzenie samochodzików jest wprawdzie łatwe, ale trasy nie są fajne, a rywalizacja z przeciwnikiem mało emocjonująca. Kręcenie trików w trybie Stunt (to jest jedyny tryb inny niż standardowy Arcade, Championship czy Time Trial) jest po prostu nieciekawe. Zresztą już to wszystko widzieliśmy w innych podobnych gierkach i nic nas tu nie zaskoczy. Jedynym w miarę fajnym motywem jest to, ze autkom wyczerpują się baterie więc co jakiś czas należy je podładować. Odbywa się to w wydzielonym miejscu trasy, jak w pit stopie tyle, że podczas jazdy. Reszta akcji w tej grze to odgrzewana pizza.
STUNT GP jest kolejną produkcją, o której gracze zapomną naprawdę szybko. Ja już zapomniałem.

Marcellus

Dreamcast **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Team 17
Producent: Team 17
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

FURY CHAMPIONSHIP RACING

Ucieszyłem się gdy przeczytałem pierwszą część tytułu i zasmuciłem, gdy dotarło do mnie znaczenie drugiej jego części. Lubię wyścigi serii C.A.R.T. Nie lubię jednak gier arcade traktujących z przymrużeniem oka prawdziwe wyścigi czy jakichkolwiek inne dyscypliny sportu.

Powiem szczerze - mi się ta gra wcale, a wcale nie podoba. Tym bardziej, że jest odrobinkę nieetyczna. Zaraz wyjaśnię dlaczego. Otóż w wyścigach serii C.A.R.T., jak w każdych innych, zdarzają się wypadki. Nie tak dawno zginął jeden z zawodników. Był to Greg Moore, miał zaledwie 25 lat. A już powstała gra, której wypadki są podstawą i sensem rozrywki. Kilka minigierek poświęcono tylko i wyłącznie rozwałce przeciwników. A w trybie Arcade jest statystyka - ile wypadków spowodowałeś i ilu przeciwników rozwaliłeś. Nie ma znaczenia fakt, że po wypadku w trybie Arcade następuje natychmiastowy powrót do jazdy. Niesmak pozostaje. I to wszystko firmują swymi nazwiskami znani kierowcy i koledzy zmarłego: Jimmy Vasser, Michael Andretti, Gil De Ferran czy Christian Fittipaldi. Nie jest to w zbyt dobrym guście. W symulacjach zdarzają się wypadki i są one naturalną częścią gry ale graczowi nie zależy na tym, by je powodować. Tu musi mu zależeć, bo inaczej nie wygra. Czy taki powinien być sens tej zabawy? Można przecież było zrobić grę, w której anonimowi kierowcy w jakichś tam pojazdach rozwalają się na drobne kawałki.

Ale taka gra nie sprzedała by się zbyt dobrze. Biznes to biznes.
CF wygląda dokładnie tak, jak można się tego było spodziewać po grze od Midway. Grafika jest niezła, pomyka szybciutko i momentami jest efektowna. Modele bolidów są na swój arcade'owy sposób dokładnymi replikami swych pierwowzorów. Ale całość jest też pozbawiona gustu i z pewnością nie jest powalająca. Prawdę mówiąc nie zrobi na graczu żadnego specjalnego wrażenia. Po prostu konwersja z automatu i nic więcej. Udźwiękowienie jest naprawdę fatalne - kiepska muzyka, słaby dźwięk silników i odgłos towarzyszący wyprzedzaniu. Poprzednia epoka.
Dołóżmy do tego beznadziejnie niezrównoważoną inteligencję przeciwników (raz jadą jak mistrzowie, a chwilę potem dają się łatwo wyprzedzać). No i kiepski model jazdy. Arcade to nie znaczy, że ma być on plastikowy. Łatwo jest nauczyć się sterować ale to nie ma żadnego znaczenia bo to, czy wygrasz, czy przegrasz nie zależy od umiejętności. Nie wiadomo od czego, ale od czegoś z pewnością. Wygrywasz i nie cieszy cię to wcale, przegrywasz i nie wiesz dlaczego, bo teoretycznie jechałeś bezbłędnie. Niewytłumaczalne. Jest tryb Simulation ale jest on dodany na siłę i nie ma nic wspólnego z prawdziwą jazdą. Jest po prostu słaby. Jak i całą gra.
Kaszana.

Marcellus

PlayStation 2 **4**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 3
MIÓD 4

Wydawca: Midway
Producent: Gratious
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 2

Astérix® MEGA MADNESS

Asterixa poznawałem z kart komiksów, które przywoziła mi mama z zagranicznych delegacji. Swoją cegiełkę do zgłębiania przeze mnie ich świata dokładał też tata tłumaczący teksty w dymkach z niemieckiego na polski.

I cały czas żywię spory sentyment do dzieł Goscinnego i Uderzo. Nie miałem więc większych oporów przed sprawdzeniem w akcji nowej gry na PSX-a z dwoma znanymi już na całym świecie bohaterami.
Firma Infogrames postanowiła uraczyć nas dosyć nowatorską z pomysłu grą multiplayerową. Wiąże się to przede wszystkim z rodzajem konkurencji, jakimi przyjdzie nam zająć się w grze. Ale po kolei.
Wódz Vitalstatistix postanowił zorganizować konkurs. A w zasadzie kilka konkursów. Na przestrzeni czterech dni rozegra się dwanaście dyscyplin, które wyłonią największego zucha zamieszkującego ową małą, tak kłopotliwą dla Rzymian wioskę. Dosyć dziwna jest ekipa, która staje do zawodów. Oprócz Asterixa i Obelixa są to: niezrównany w swym beztalenciu bard Kakofoniks oraz ponętna żona leciwego Geriatrixa. Dokonujemy więc wyboru i zaczyna się zabawa.

Dyscypliny jakie mamy do dyspozycji są dosyć komiczne. Jest jedzenie na czas, strzelanie z balisty do różnych celów przy pomocy m.in. Rzymian, bieg z pasażerem na tarczy, poszukiwanie ingrediencji magicznego napoju, plądrowanie rzymskiego obozu, polowanie na dziki i tym podobne. We wszystkich dziedzinach jest limit czasowy. I to właściwie tyle.
Zabawy są dosyć proste i całkiem przyjemne. W dodatku, za co należą się brawa autorom gry, wszystkie mini gierki bardzo dobrze pasują do klimatu Asterixa. Bez trudu można zidentyfikować obrzędy, postacie i zajęcia charakterystyczne dla bohaterów komiksów.
Grafika jest porządna. Są przyjemne fragmenty filmów animowanych przygotowanych na potrzeby gry, a sama grafika też nie jest najgorsza. Muzyczka jest lekka i przyjemna, a dźwięki mało zróżnicowane.
Przyjemnym plusem jest możliwość gry w więcej niż jedną osobę, ale tylko w wybranych dyscyplinach. Rozsądnym dodatkiem jest wprowadzenie szczegółowych instrukcji przed każdą z gier - zarówno w zakresie sterowania, jak również celu zadania.
W sumie przyjemna gierka, lecz nie wystarczy na długo.

Banan

PlayStation 6

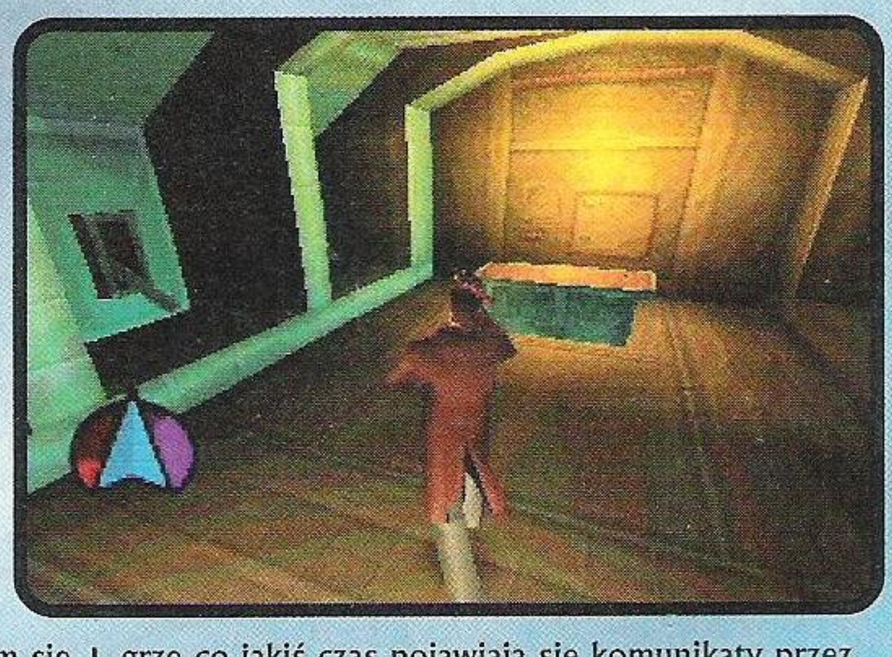
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

ROSWELL CONSPIRACIES

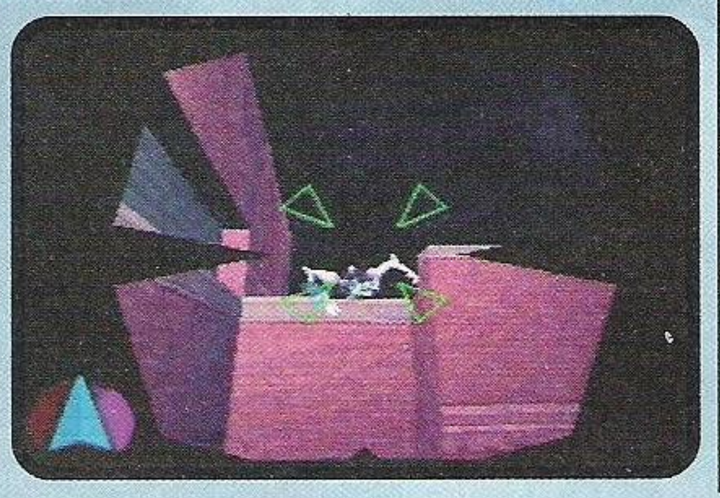
Jest taki serial, o którym nic jeszcze nie wiecie. No, a teraz dochodzi do tego jeszcze gra. I o niej też raczej niczego nie musicie wiedzieć.

Najlepszym podsumowaniem nowej gry Red Storm jest stwierdzenie, że jest to NIGHTMARE CREATURES 2 dla dzieci. Dla dzieci, z jakichś niezrozumiałych dla mnie przyczyn, oznacza w tym wypadku: ze znacznie gorszą i niepotrzebnie uproszczoną grafiką, nieprecyzyjnym sterowaniem i powolną animacją. No i jest też nudne. Super, nie?
Serial rysunkowy nadawany gdzieś za granicą bazuje na pomyśle zaczerpniętym z "Z Archiwum X". Ale o tym chyba już wiecie, bo tytuł jest dosyć wymowny. No więc nasz bohater pracuje w organizacji operującej ze specjalnej bazy położonej gdzieś w Nowym Meksyku. Zadaniem Nicka Logana (bo to jest nasz bohater) jest reagowanie na każdą wieść o pojawieniu się potworów. Obcy przebywający na Ziemi przybierają bowiem postać istot takich jak wampiry, wilkołaki i inne paskudztwa. Dlaczego nie pozostają w swoich prawdziwych postaciach - nie wiem, ale z jakichś przyczyn robią tak jak robią.



W grze wysyłani jesteśmy w kolejne misje, gdzie naszym zadaniem jest schwytanie potworków. Schwytanie odbywa się poprzez zastrzelenie wrogów, a następnie pojmanie ich przy pomocy specjalnego urządzonka. Gra przedstawia akcję z perspektywy tpp (plus tryb fpp z oczu przy celowaniu), z proporcjami przybliżonymi do tych z NC2. Niestety jednak Nick jest bardzo kiepsko zaprojektowany i strasznie klockowaty. Ponadto porusza się surowo i ma ze dwie klatki animacji. Ta zresztą chrupie niesłychanie. Co gorsza, otoczenie, po którym się poruszamy jest ogołocone z czegokolwiek (kartonowe pudełka, jak to kiedyś napisał Grabarz). Skąd więc to ślimacze tempo?
Gra ma zacięcie przygodówkowe - co jakiś czas zbieramy jakieś przedmioty i używamy ich gdzie trzeba. Wszystko jednak prostackie. W grze co jakiś czas pojawiają się komunikaty przez radio podpowiadające nam co robić.
Nieciekawa gra, której najlepszym elementem oprawy jest głos lektora czytającego dialogi. Cieniutka - chyba, że ktoś jest bardzo zdesperowany.

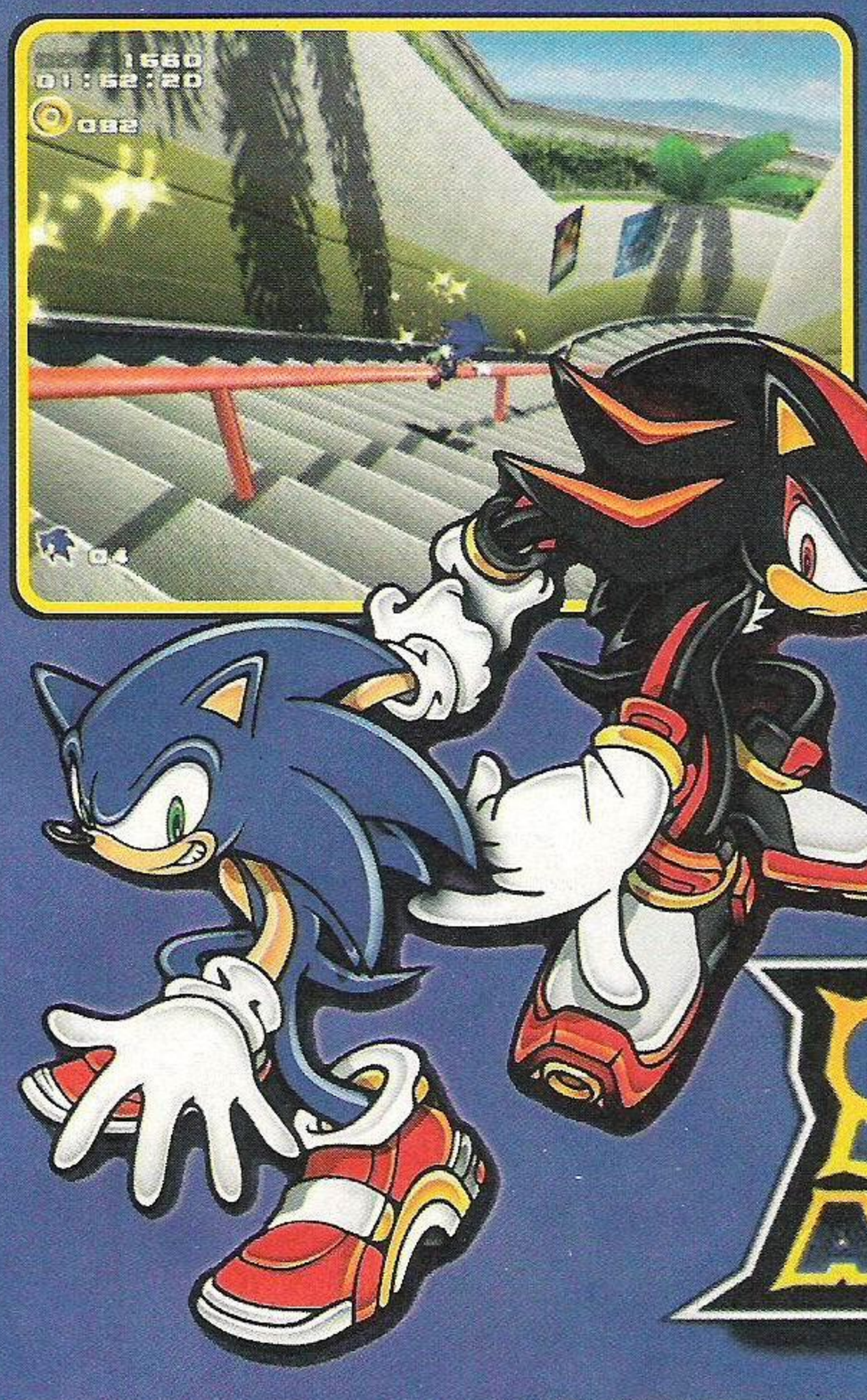
Banan



PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Red Storm
Producent: Red Storm
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



SONIC ADVENTURE 2

Po obszernej zapowiedzi miesiąc temu właściwie jedyne, co mi zostało to wystawić tej grze cenzurkę. Bo chyba nie spodziewaliście się, że ze świetnej pozycji zrobi się nagle coś paskudnego?

Naturalnie tak się nie stało: Sonic Team zna się na rzeczy doskonale. Podczas krótkiej, ale błyskotliwej kariery Dreamcasta pan Yui Naka i jego chłopcy zdążyli wcześniej popełnić na tę konsole trzy gry (SONIC ADVENTURE, CHU CHU ROCKET i PHANTASY STAR ONLNIE), wszystkie doskonałe. Widać więc, że niż złego tu nie mogło się wydarzyć. Przejdźmy do konkretów. Gra podzielona jest na dwa questy. W pierwszym atakujemy jako dobrzy bohaterowie (Sonic, Knuckles i Tails), w drugim zaś jako niemili państwo (Robotnik, Shadow i Rogue). Każdy z questów zawiera trzy rodzaje poziomów. Pierwszy - dla Sonica i Shadowa - to szybkie zasuwanie po planszach przed siebie. Olbrzymie spirale i pętle, wyskoki przechodzące podniebne loty, wszędobylskie bumpery odbijające chłopców w szaleńczym tempie i podobne zagrania.

Te poziomy to esencja każdej gry z Sonikiem, są najlepsze i najbardziej efektowne.

Drugi rodzaj poziomów to strzelanina. Kierujemy mechem pilotowanym przez Tailsa bądź Robotnika, a nasze zadanie polega na dotarciu do końca. Podczas tych leveli w powietrze lecą setki rakiet wypluwanych przez naszego robota, zwłaszcza, że można lokować na przeciwniku wiele pocisków.

Na końcu zostali nam Knuckles i Rogue. W ich poziomach mamy najwięcej z klasycznej przygodówki. Biegamy sobie po sporych lokacjach w poszukiwaniu fragmentów szmaragdu. Niektóre mapy są ogromne, ale śliczne.

Autorzy sprytnie pomieszali poziomy ze sobą. Raz jesteśmy Sonikiem, zaraz potem Knucklesem. To zdecydowanie ożywia grę i oddala uczucie nudy na kilometr. Kurde, co ja gadam, jest po prostu świetnie!

Oprawa gry jest bardzo dobra, a SA2 wygląda zwyczajnie lepiej niż jedynka. Tekstury zostały podciągnięte do wyższej rozdzielczości, postacie są lepiej dopracowane. Na niektórych poziomach widać przebłyski geniuszu grafików. Animacja czasem zachrupie, ale zdarza się to bardzo rzadko.

Między kolejnymi misjami oglądamy przerywniki generowane przez konsolę, a kwestie wypowiadane przez bohaterów dobiegają z głośników telewizora. No i autorzy wreszcie wykrzesali lepszą muzykę. Gra zawiera sporo miłych dodatków, które skutecznie przedłużą godziny rozkoszy. Nasi bohaterowie nauczyli się kilku nowych ruchów, są także multiplayerowe mini-gierki dla par mieszanych (bądź nie) w postaci choćby wyścigu Sonica z Shadowem czy bitwy na arenie. Podobnie jak w pierwszej części możemy hodować sobie stworki Chao, aby potem wystawiać je w wyścigach.

Jak praktycznie w każdej platformówkce 3D, w SA2 czasem wariuje kamera. W sumie zdarza się to rzadko, a i tak widać spory postęp w stosunku do poprzedniej części. Gra mogłaby także być dłuższa. Choć i tak zapewnia kilkanaście godzin zabawy na najwyższym poziomie.

Ale w końcu czy mogliśmy spodziewać się czegoś innego po jednym z najlepszych zespołów Segi?

Gulash

Dreamcast 9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: SonicTeam
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

EXTERMINATION

Gatunek strasznych gier ewoluuje. Na pierwszej konsoli Sony obrodził w bardzo różnorodne pozycje. Na PS2 asortyment właśnie się zwiększył. Z braku lepszego słowa niniejszą grę można zaliczyć do gatunku horrorów panicznych.

Wydawać by się mogło, że gra tego rodzaju nie może być specjalnie odkrywcza. I rzeczywiście, w dziedzinie fabuły, przeciwników i sposobu grania nie ma tu jakichś specjalnie wydumanych rozwiązań. EXTERMINATION to survival horror widziany z perspektywy trzeciej osoby. Normalka. Akcja rozgrywa się w tajemnym ośrodku badawczym położonym gdzieś na Antarktydzie. Tu też bez niespodzianek. Monstra zaś stanowią nieco oklepane już hybrydy ludzki i tajemniczych organizmów. Przyznam jednak, że kolorystykę mają całkiem niekiepską, o czym zresztą pisałem przy okazji zapowiedzi.
Wszystkie te elementy są jednak zastosowane z bardzo dużym znawstwem. I chociaż w przypadku gry można mówić o niedociągnięciach (największe wpadki to strasznie sztuczne i nienaturalne głosy bohaterów, w dodatku zupełnie nie zsynchronizowane z ruchem ich warg, nieco zbyt blisko śledząca ruchy postaci kamera oraz pewne niedoróbki graficzne), to jednak całość wypada bardzo fajnie.

Na pierwszy plan w opisywanej tutaj grze wysuwa się nastrój paniki. W zabawie niemal ciągle towarzyszy nam uczucie całkowitego zaszczucia. Spowodowane jest to bardzo dużymi grupami przeciwników przebywającymi w pomieszczeniach, które właśnie odwiedzamy. Amunicja w grze jest limitowana, a obcych jest sporo. Dlatego niektórych z nich czasami nie jest warto rozwalać. Poza tym jest to trudne, gdyż eliminację wszelkich rodzajów obcych występujących w grze załatwiamy poprzez strzały w świecące jądro. Przy mniejszych i szybko poruszających się wrogach sprawia to kłopoty i wymaga nieco szczęścia. Tak czy inaczej, czasami nie opłaca się pokonywać wrogów. I w rezultacie przemierzamy pomieszczenia pełne pełzającego, chodzącego i latającego tałatajstwa starając się jak najszybciej przebrnąć prze lokacje. Poza tym niektóre pomieszczenia są zaciemnione i jedynym sposobem na rozglądanie się jest korzystanie z karabinu z latarką. A że nie można jej używać w ruchu, tylko podczas celowania (w trybie tpp lub fpp) to i sytuacja jest mocno denerwująca. Bo wystarczy puścić namierzanie aby pokój zalały ciemności. I robimy potem kilka kroków do przodu pamiętając, że w zasięgu promienia latarki niczego nie było, po czym zapalamy ją znowu tylko po to, aby przekonać się że wokół roi się od wrogo nastawionych drani (oprócz klasycznych zmutowanych ludzi oraz paru istotek jest też koleś w stylu Predatora, który robi się niewidzialny po odpowiednich bęckach, a także "ożywiony" karabin maszynowy).

"Paniczność" gry potęguje konieczność orientowania się w sytuacjach przed jakimi stawia nas gra. Nagle zapadający się pomost, nadjeżdżający pociąg - na wszystkie te akcje musimy reagować szybko, aby nie stracić cennego życia. W akcjach tych pomaga nam przycisk X, działający "inteligentnie". Kiedy biegniemy w stronę przepaści i go naciskamy - nasz bohater skacze. Stoimy pod drabinką? Dennis wskoczy. Dosyć oryginalnie pomyślana została sprawa uzbrojenia oraz korzystania z niektórych urządzeń. W grze oczywiście zwiedzamy tajemniczy ośrodek badawczy, oczywiście korzystamy ze znajdywanych kart otwierających przejścia, oczywiście wstukujemy też znajdywane kody i oczywiście uruchamiamy sprzęty pozwalające brnąć jeszcze dalej. Poza tym jednak do otwierania niektórych przejść (oraz do operowania niektórymi urządzeniami) potrzebna jest energia. Tak się składa, że Dennis ma ze sobą pakiet energetyczny na sześć jednostek. Może zasilać z nich napotykane urządzenie, ale po użyciu mocy musi znajdywać akumulator, z którego zasili siebie. Potem zwiększamy pojemność naszej baterii itd. Pomysłowe.

Druga sprawa to broń. Do dyspozycji mamy nóż oraz karabin. Nóż pomaga kroić małych wrogów, przydaje się też do przecinania kłódek, rozwalania skrzyń oraz przecinania kabli. Za to karabin jest jeden, ale może mieć różne usprawnienia. Dodatkowy granatnik, strzelanie serią, latarka, celownik snajperski, mały shotgun - te wszystkie akcesoria znajdujemy w trakcie gry i możemy montować je w wyznaczonych do tego slotach. Ostatnią wreszcie ciekawostką w grze jest poziom zainfekowania obcym wirusem. Jeżeli za bardzo się zatrujemy Dennis zaczyna się zmieniać i wyrasta mu jądro takie jak u obcych. Jeżeli odpowiednio szybko nie znajdziemy specjalnego punktu medycznego, chłopak umiera.
Podsumowując, wyjaśnianie tajemnicy bazy, którą starał się odkryć specjalny zespół Dennisa może przypominać trochę skrzyżowanie "Obcego" z "Rzeczą", ale gra jest jak najbardziej w porządku. Ma swój własny styl i klimat, a poza tym bez większych wpadek wpasowuje się w gatunek znany graczom jako survival horror.

Banan

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: SCEI
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb

POCKET

STARTUJE GAMEBOY MAGAZYN!

Jeśli do tego miejsca Neo Plus umknęła wam informacja o GAME BOY MAGAZYNIE, to strzelamy w was po raz kolejny: JEST!!! Wobec listów i próśb nie mogliśmy się pohamować i dziarska drużyna Pocketa z wolna, acz stanowczo szarżuje w kierunku osobnego pisma, które już na dniach zawita do kiosków i empików całego kraju. Będą recenzje, wywiady, nowości... uch... Wszystko, co potrzeba, by być na czasie ze światem kieszonsolek. I jeszcze nieco więcej. Także z tej przyczyny dział Pocket w Neo Plus zostaje zredukowany jedynie do newsów.

pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news - news - news - news - news

W GAME BOY MAGAZYNIE proponujemy wam także najdokładniejszy w dziejach nowożytnego świata opis przejścia Pokemona Gold/Silver. Z przepięknymi, panoramicznymi mapami świata, dodatkami, tabelkami. Kawał świetnej, ale i ciężkiej roboty włożony w dokładne rozgryzienie wymienionych tytułów. Mając ten opis – będziesz wiedział wszystko.

ALONE IN THE DARK jest już na GBC i kończymy testy. Wielkie info, oczywiście, w GAME BOY MAGAZYNIE. Na przedsmak musimy was jednak zmartwić: gra nie spełniła pokładanych w niej nadziei. Przede wszystkim rażą rozbieżności między tym, co pokazano wcześniej na screenach, a tym, co zobaczyliśmy teraz. Grafika jest znacznie uboższa, a animacja wręcz prymitywna. Może więc grywalność? Niestety nie. Jednak istnieje pewien element gry, który ma szansę uratować jej ocenę.

Uderzenie Game Boya Advance w Stanach Zjednoczonych i Europie zadziwiło nawet Japończyków. Cały pierwszy rzut tej konsolki sprzedał się praktycznie na pniu. Aktualnie USA jest doszczętnie wyczyszczone z nowych GameBoyów i czeka na posiłki prosto z fabryki. Nic dziwnego – sprzedawcy ściągali do siebie klientów, jak tylko mogli. Na przykład dla pierwszego tysiąca klientów do konsolki dodawano darmową grę Mario Cart. U nas aktualnie ceny wahają się wokół sumy 500 złotych (499 w MediaMarkcie z roczną gwarancją). Najtaniej – jak zwykle - na giełdach.

COMMANDER KEEN na GBC jest chyba jednym z ładniejszych i ciekawszych platformerków, jakie dotąd się na tę konsolkę ukazały. Grafika jest barwna i szczegółowa, animacja płynna i mnóstwo ciekawych pomysłów (poziomy, przeciwnicy, zagadki). Wygląda więc na to, że zabawa będzie pyszna. Testujemy.

IRIDION 3D i PINOBEE trafiły wreszcie pod nasze strzechy. Dwie najbardziej zaawansowane graficznie gry na GBA, które od początku mnożyły znaki zapytania, teraz bez tajemnic. Wygląda na to, że IRIDION – pierwsza trójwymiarowa na GBA zdecydowanie zawodzi – wykreowano go na grę do oglądania. Niestety, ciężko operować statkiem i celować jednocześnie. Natomiast PINOBEE – znacznie lepiej. Śliczny platformer. Czy robo-pszczółka będzie maskotką GameBoya Advance?

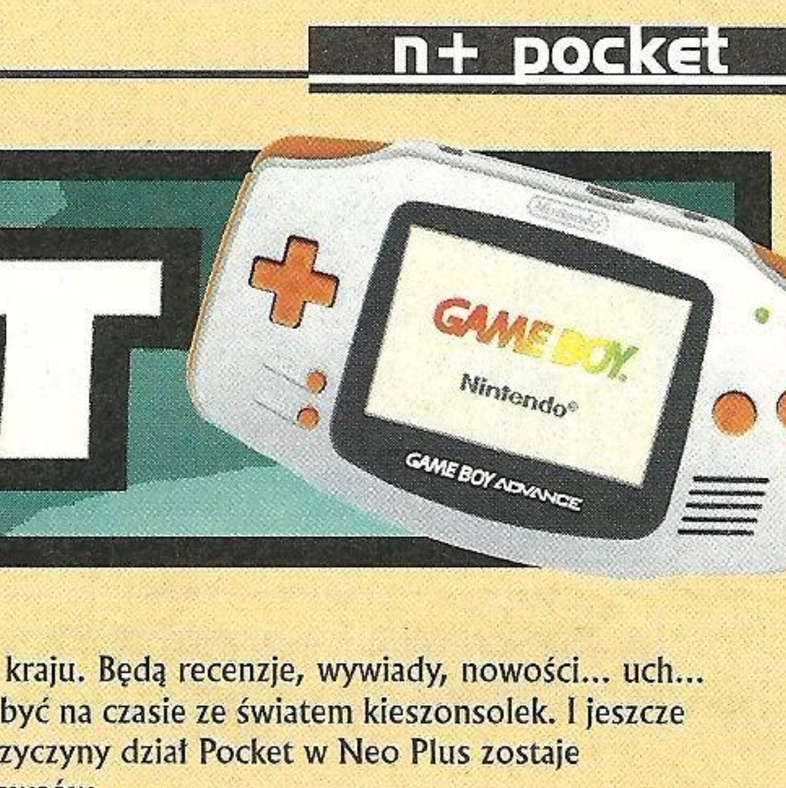
Jeśli jesteśmy zaś przy zapowiedziach na GBA, to powiedzieć trzeba o tym, że firma Nintendo zaproponowała nowy styl wyglądu dla tej kieszonsolki. Aktualnie dostępny jest styl Pokemon Crystal (na zdjęciu), a szykuje się edycja Celebi – inne kolory, inne znaczki. Fajna rzecz – dla modnisiów i miłośników Pokemona jak znalazł.

A jednak! Resident Evil zaszczyci jeszcze swą obecnością konsolkę GameBoy Color. Swego czasu zarzucony projekt, wyciskał ślinkę przez kilka miesięcy, potem cisza, a teraz wielki powrót. Nad pracami przysiadło studio M4 z Wielkiej Brytanii (znane z serii Mary-Kate & Ashley). Cichaczem przemycane są pogłoski, że M4 pracuje też nad RESIDENT EVIL na GBC.

Najświeższe informacje głoszą, że Take 2 ślęczy nad projektem DUKE NUKEM na GBA. Przecieki zaś są takie, iż będzie to strzelanka z punktu widzenia pierwszej osoby, a więc nie platformer z początków historii gry.

Czy jakakolwiek platforma obejdzie się bez Harry'ego Pottera? Nie! GBA i GBC, dzięki firmie KnowWonder też swojego Pottera będą miały. Otóż gra będzie przygodówkowym eRPeGiem, w którym nie będzie walk. Wcielisz się w postać małego maga, który podróżuje po świecie wyzywając innych magów na pojedynki (w formie mini-gierek). Dodatkowo zebrać można będzie 101 kart magii, pochowanych po całym świecie. Czyżby znów idea Pokemona bez Pokemonów?

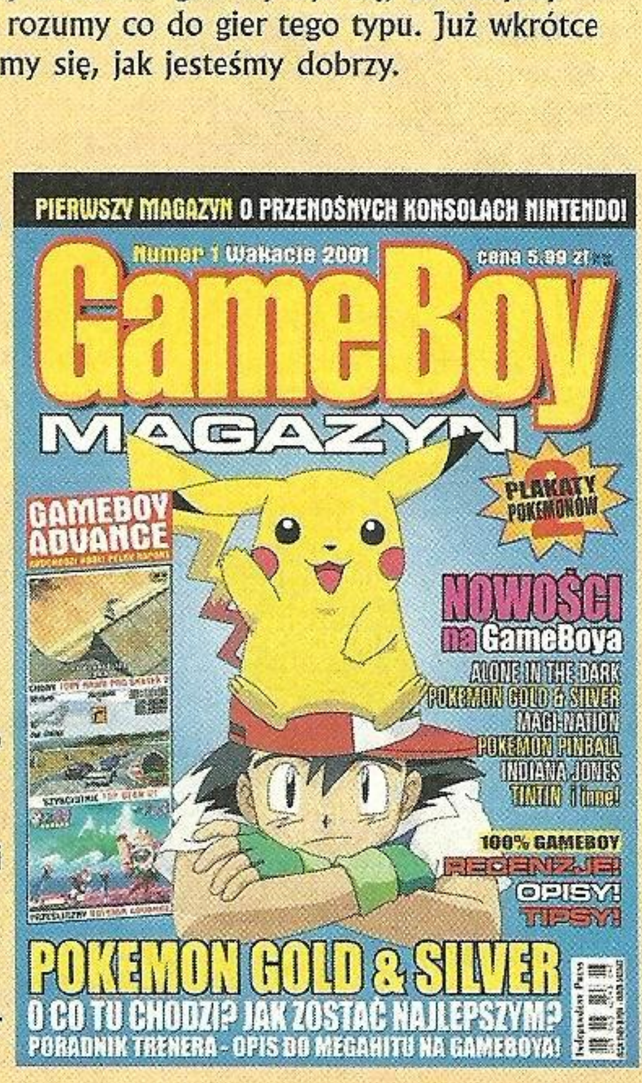
Lara Croft wraca na ekrany... GameBoya COLOR! Nowy tytuł: TOMB RAIDER: CURSE OF THE SHADOW ma obejmować swoim zasięgiem dachy Nowego Jorku i bagna Nowego Orleanu (Uważajcie! Chodzenie po bagnach wciąga!). Jeśli wierzyć screenom – grafika niewiele się zmieni, natomiast ma być znacznie więcej zabawy przez to, iż gra będzie dłuższa – będzie zwłaszcza więcej zagadek. Nie ma się co okłamywać, iż promocja tego tytułu związana jest bezpośrednio z nowym filmem o Larze Croft z Angeliną Jolie – cały świat



sprzedawców zabawek wszystkich rodzajów zaciera ręce. A my? Czekamy.

Jak wygląda RAYMAN na GameBoya Advance? Otóż wygląda świetnie! Jest to pretendent do najpiękniejszej gry na GBA. Jest to oczywiście zręcznościowy platformerek, żywcem wzięty z PlayStation. Jego podstawową zaletą (oprócz oszałamiającej grafiki) jest fakt, że stanowi zjadliwy kąsek nawet dla początkujących amatorów gier zręcznościowych. To ważne, zwłaszcza dziś, kiedy koderom gier wydaje się, że wszyscy zjedli już rozumy co do gier tego typu. Już wkrótce przekonamy się, jak jesteśmy dobrzy.

Acha! A temat pierwszego numeru GAME BOY MAGAZYNU? Oczywiście POKEMON! A oprócz niego mnóstwo najcieplejszych informacji dla miłośników kieszonsolek.



ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

Prosta platformówka zrealizowana na podstawie filmu potrafi umilić wieczory. Czasami jednak każe rozwiązać trudniejsze zagadki, co może zmęczyć co bardziej niecierpliwych. Dla nich ten opis.

Brat

ZANIM ZACZNIESZ

Gra podzielona jest na poziomy, które musisz ukończyć. Na każdym z nich do znalezienia jest osiem liter słowa ATLANTIS oraz zielony gem. Te dwie rzeczy przydadzą się do odblokowania filmów, galerii szkiców oraz galerii postaci. Nie są specjalnie poukrywane więc nie powinieneś mieć problemów z ich znalezieniem. Jeśli któraś literka jest skrzętnie schowana poinformuję o tym w tekście. Podczas wędrówki znajdziesz trzy rodzaje gemów. Poeksperymentuj odrobinę i połącz je z bronią. Uzyskasz ciekawe efekty. Podczas wędrówki przyjdzie ci zapoznać się z postaciami. Ich dobra znajomość pozwoli ci na zawiązanie skutecznej współpracy. Oto one:

Milo - nasz główny bohater. Nieźle skacze oraz jest w miarę silny co pozwala mu na przesuwanie przedmiotów. Potrafi wspinać się po chropowatych ścianach.

Moliere - nazywam go w tekście kopaczem. Postać, której używaj do wydobywania rzeczy z podziemi (w całej grze są dwie takie sytuacje). Bardzo kiepsko skacze, a do tego jest, niestety, słabeuszem. Jego latarka pozwala na poruszanie się w zaciemnionych komnatach.

Audrey - pani mechanik, która świetnie nadaje się do wszelkich napraw. Jej pistolet na flary pozwala na poruszanie się w ciemnościach.

Vinny - fajna postać. Mięśniak i pirotechnik. Używaj go do wysadzania drzwi i zapór. Jego granaty mają świetną skuteczność. Doskonale radzi sobie z przesuwaniem przedmiotów.

Kida - wysoko skacze co pozwala jej na dostanie się w miejsca, które są niedostępne dla innych.

A teraz czas na krótki opis poziomów:

WHITMORE'S MANSION

Podejdź do staruszka i powtarzaj po nim ruchy. Następnie podejdź do szafy i wskocz na nią. Weź kompas i przynieś go staruszkowi. Zejdź do piwnicy i zabierz połówkę klucza z biurka oraz dokumenty z wnęki. Zwiedź pomieszczenie i zabierz literki. Wróć do staruszka i pogadaj z nim. Połącz dwie części klucza ze sobą i otwórz drzwi. Zwiedź pomieszczenie i zabierz przedmioty. Wskocz do akwarium i podnieś bumerang. Wróć do staruszka i oddaj mu go. Teraz wróć do piwnicy i zbadaj mównicę. Zejdź do podziemi. Postrzelaj na strzelnicy aż pobijesz rekord dziadka. Zabierz przedmioty (w tym zielony gem) i biegnij do windy. To koniec pierwszego levelu.

ULYSSES

Pogadaj ze sternikiem i wyjdź z pomieszczenia. Znajdź beczkę i przesuń ją tak aby zablokować ziejący ogień. Przełącz się na Vinny'ego i podejdź do drzwi za beczką. Wysadź skrzynie i przełącz się na Audrey. Skręć w lewo i napraw pierwsze stanowisko artyleryjskie. Wróć się i przełącz się na Milo. W miejscu gdzie przesuwałeś beczkę jest ściana po której może wejść Milo. Idź przed siebie, aż znajdziesz kolejne stanowisko artyleryjskie. Przełącz się na panią mechanik i napraw je. Po drodze zgarnij gaśnicę. Teraz wróć na początek levelu i skorzystaj z drzwi, które były zablokowane. Aby zebrać wszystkie litery wskocz do basenu i skorzystaj z lewej odnogi. Zrób kółko aby wrócić do wejścia do basenu. Tym razem podskocz i po drabince "przewieś" się na drugą stronę. Podejdź do zapory ogniowej i zagaś ją. Zeskocz i wskocz do basenu. Przy wirujących płatach znajdziesz koło do drzwi. Zgarnij je i wróć się. Podejdź do drzwi i użyj koła. Idź dalej i znajdź mostek. Przełącz wajchę i wróć się. Przedostań się na drugą stronę reaktora i tam przełącz kolejną wajchę. Wskakuj do basenu - przy nieruchomych wirnikach znajdziesz literkę. Popłyń niżej i odwróć się. Tam też znajdziesz dwie literki. Płyń dalej, a po drodze zwiedź zalaną kajutę. Na powierzchni omiń ziejące płomienie i w ładowni przełącz ostatnią wajchę. Wskakuj do łodzi.

LEVIATHAN ATTACK

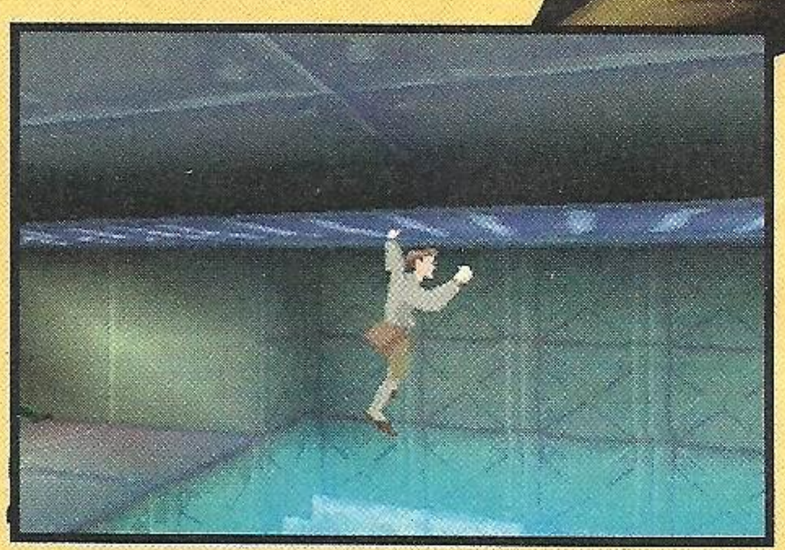
Bądź cały czas w ruchu i postaraj się jak najszybciej unicestwić potwora. Teraz płyń łódką do końca poziomu. Po drodze zbierz literki i zielony gem.

COVE

Na razie masz tu niewiele do roboty. Skorzystaj z wejścia do FIRE TRIAL.

FIRE TRIAL

Idź przed siebie, a raczej przeskakuj. Gdy będziesz na górze skieruj się do jaskini. Po drodze zgarnij literkę. Gdy podejdziesz do słupa, przełącz się na Vinny'iego i przesuń głaz pod wspomniany słup. Następnie zdetonuj ładunek. Przejdź na drugą stronę. Skręć w lewo i wskocz do jaskini. Znajdziesz w niej czerwony gem. Teraz wróć na trasę i przejdź przez kolejną jaskinię. Następnie podejdź do głazu i przesuń go pod lewy słup. Zdetonuj ładunek i przełącz się na Milo. Przejdź na drugą stronę i podejdź do chropowatej ściany. Wespnij się i trzymając się drabinki przedostań się na przeciwległą półkę. Ze skrzyni zabierz czerwony gem. Wróć się i przesuń głaz pod prawy słup. Zdetonuj go Vinnym i biegnij dalej. Drzwi otworzysz dwoma gemami. W jaskini przesuwaj głaz tak aby zasłaniał płomienie. Po drodze z półki zabierz literkę. Idź dalej i aż dotrzesz do komnaty z niszami. Tam aktywuj trzy pierwsze litery słowa Atlantis. Jeśli nie wiesz, które to litery - wciśnij start. Jeśli zrobisz wszystko poprawnie utworzysz mostek. Skorzystaj z niego, omijając płomienie wejdź do jaskini. Gdy z niej wyjdziesz zapamiętaj słupek po lewej. Zmień się w Vinny'ego i podejdź do wspomnianego



miejsca. Zdetonuj ładunek i przełącz się na Milo. Teraz wejdź na górę i wespnij się po ścianie. Idź przed siebie i przy check point'cie zmień się w kopacza. Przeskocz dalej i podejdź do kółka na ziemi. Wciśnij trójkąt, na dole aktywuj przycisk i wyjdź z doliny. Podbiegnij do ściany i skręć w prawo. Biegnij przed siebie i z otwartego właśnie pomieszczenia zgarnij ognisty gem. Teraz wróć się i skieruj w przeciwległą stronę. Wskocz na latające pody, a po chwili przeskocz na kolejny. Jeszcze nie zsiadaj, zrób pełne kółko i zgarnij literkę. Teraz zsiądź i zjedź na dół. Obróć się i zgarnij kolejną literkę. Stąd przeskakuj po podach aż do końca levelu.

ICE TRIAL

Zgarnij klucz i skorzystaj z niego aby otworzyć drzwi. Zejdź na dół i przełącz się na Audrey. Teraz idź dalej i przy skarpie zestrzel wieki stalaktyt. Droga wolna. Gdy dotrzesz do kolejnej przepaści strzelaj z pistoletu w znaki, które są na ziemi i podach. Po drugiej stronie skręć w lewo i zestrzel trzy kolejne sople. Idź dalej, wspinaj się coraz wyżej i zbieraj przedmioty. Gdy dotrzesz do zamarzniętej kuli - zepchnij ją. Mamut rozwali drzwi. Skorzystaj z nich. Teraz czeka cię ucieczka przed zwierzakiem. Po drugiej stronie wejdź do pieczary. Jako Milo wejdź na górę i przełącz się na kopacza. Zejdź na dół i wejdź do zaciemnionego pomieszczenia. Teraz zbierz przedmioty i odszukaj wajchę. Przełącz ją. Wróć i idź dalej. Przełącz się na Milo i skręć w lewo. Wespnij się na najwyższą półkę i znajdź kolejną wajchę. Teraz droga do końca poziomu stoi już otworem.

COVE

Wróć do Cove i zbierz wszystkie kryształki oraz literki. Wskakuj do wody i przepłyń do podziemnej groty. W basenie znajduje się kolejna literka. Przy wrotach włóż gemy z poprzednich poziomów. Zwiedź pieczarę i znajdź trybik do pojazdu. Gdy wszystko przeszukasz, wróć na górę i podejdź do maszyny. Przełącz się na Audrey i wskakuj do "wielkiej wiertarki". Przewierć się do końca poziomu.

TRACK ESCAPE

Staraj się poruszać maszyną jak najszybciej, gdyż może zabraknąć ci paliwa. Po drodze jest kilka odnóg. Staraj się je wyłowić, gdyż poukrywane są w nich literki. Pierwsza z nich jest dosyć perfidnie schowana. Gdy dojedziesz do miejsca gdzie staczają się beczki skręć w lewo. Jest tam ukryta ścieżka.

OUTER ATLANTIS

Poziom jest dosyć rozległy lecz bardzo prosty. Cała zabawa polega na wycieczce przed siebie. Tylko przed wejściem do każdej budowli zwróć uwagę na lewą i prawą stronę. Znajdziesz tam zielony gem oraz literki. Gdy dotrzesz do końcowej komnaty z czterema wejściami, nie przejmuj się dwoma zamkniętymi ścieżkami. Skorzystaj z lewego przejścia aby zakończyć poziom.

INNER ATLANTIS

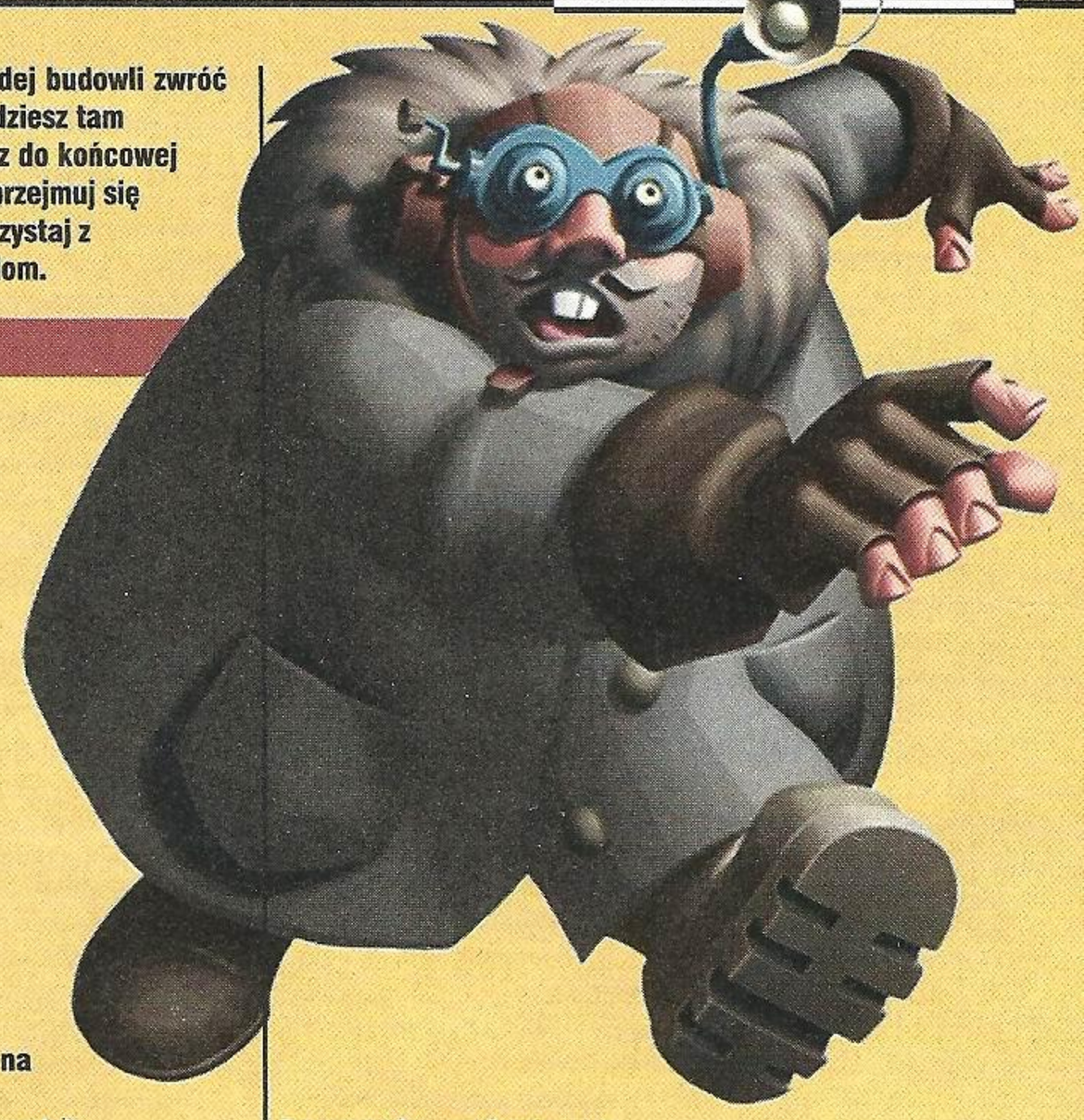
Skręć w lewo i idź przed siebie, aż dotrzesz do basenu. Dalej jest więzienie, więc nie wchodź tam choć i tak tam pewnie wylądujesz. Pod wodą znajdziesz literki, więc płyń uważnie. Basen doprowadzi cię do kolejnych komnat. Wespnij się na górę i znajdź klucz. Teraz zeskocz na dół i skorzystaj ze znaleziska. Za drzwiami spotkasz dziecko, które przestrzeże cię przed strażnikami. Przez rynek musisz przebiec niezauważony. W następnej lokacji podejdź do przepaści i bumerangiem zestrzel skrzynię. Przejdź na drugą stronę i wejdź w drzwi po lewej. Ustaw trzy skrzynie tak, abyś mógł przeskoczyć na drugą stronę. Dostań się na półkę i zgarnij przedmioty, między innymi kawałek ściany. Wróć na plac i skorzystaj z drzwi po lewej. Idź przed siebie i uzupełnij ścianę o brakujący element. Teraz wejdź do komnaty obok i przełącz się na Kide. Nią możesz już beztrosko poruszać się po Atlantis. Wróć na plac i otwórz drzwi za pomocą wajchy koło strażnika. Zeskocz na dół i wejdź do ostatniego pomieszczenia. Po górnych półkach przeskocz do wyjścia z poziomu.

SECRET SWIM

Wskakuj do wody i znajdź pomieszczenie z dziurką od klucza i trzema basenami. Skorzystaj z tego po prawej. Płyń na sam koniec i wyjdź na brzeg. Idź przed siebie - uważaj na kraba. Skręć w lewo i zgarnij ogniwo łańcucha oraz literkę. Potem wskakuj do wody i wróć do komnaty z trzema basenami. Skorzystaj z lewego i znajdź pomieszczenie z dźwignią. Przełącz ją i zgarnij klucz. Ponownie wróć do wielobasenowej komnaty i skorzystaj z klucza. Podniesie się głaz, wskakuj więc do wody i kieruj się dalej. Płyń aż do momentu gdy wyjdziesz na brzeg i wejdziesz do komnaty ze strzelającą głową. Ustawiaj się tak aby pociski zniszczyły wszystkie przedmioty. W jednym z nich znajdziesz klucz. Teraz podejdź do ceglanej ściany i lawiruj tak aby pociski ją zniszczyły. Idź dalej i przełącz się na Kide. Podejdź do tabliczki i naciśnij trójkąt. Wróć się i skorzystaj z otwartych drzwi. Teraz płyń, a potem idź przed siebie. Uważaj na literki. Potem musisz wykonać kilka czynności. Znajdź pusty dzban. Następnie znajdź wajchę, która uruchomi fontannę. Potem, w komnacie z wielkim kamieniem pociągnij za rączkę aby wysunąć głaz. Wskocz do nowego basenu i w komnatach dalej napełnij dzban złocistym płynem. Uzupełnij zepsutą fontannę płynem i idź do wyjścia.

TREACHERY

Idź przed siebie i w następnej komnacie skręć w lewo. Porozmawiaj ze starcem i wróć się. W kolejnej



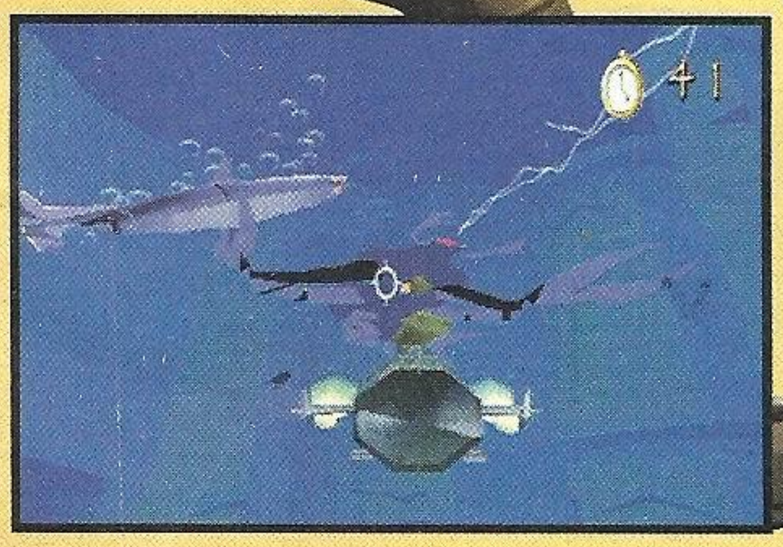
komnacie wskocz na chropowatą ścianę i na górze przełącz się na Audrey. Przeskocz na wysepkę i skręć w prawo. Zbierz przedmioty i idź dalej. Opłaca się zwiedzić dokładnie ciemny pokój, czeka w nim literka. Aby oświetlić sobie drogę strzelaj racami. Twoje kolejne zadanie to ponowne prześlizgnięcie się korytarzami tak, aby strażnicy cię nie zauważyli. Po drodze znajdź wnękę i zabierz z niej literkę. Gdy przedostaniesz się poza zasięg strażników, obok wielkich, zamkniętych wrót znajdziesz pękniętą ścianę. Przełącz się na Vinny'ego i zdetonuj ładunek. Z wnęki zabierz pierwszy kawałek mozaiki. Teraz wejdź do korytarza za tobą. Biegnij przed siebie i wejdź na górę. Zrzuć z niej głaz. Przełącz się na kopacza i zejdź na dół. Po prawej znajdziesz kółko na ziemi. Pokop tam i zgarnij drugi kawałek mozaiki. Przełącz się na Kide i biegnij przed siebie. Na balkonie czeka na ciebie ostatni kawałek układanki. Teraz cofnij się i znajdź przełącznik. Włącz go i idź do wielkich wrót. Za nimi znajdź ścianę z mozaiką. Uzupełnij ją i wejdź w otwarte drzwi. Zeskocz na dół i wróć do miejsca, gdzie rozmawiałeś ze starcem. Wejdź na symbol Atlantis!

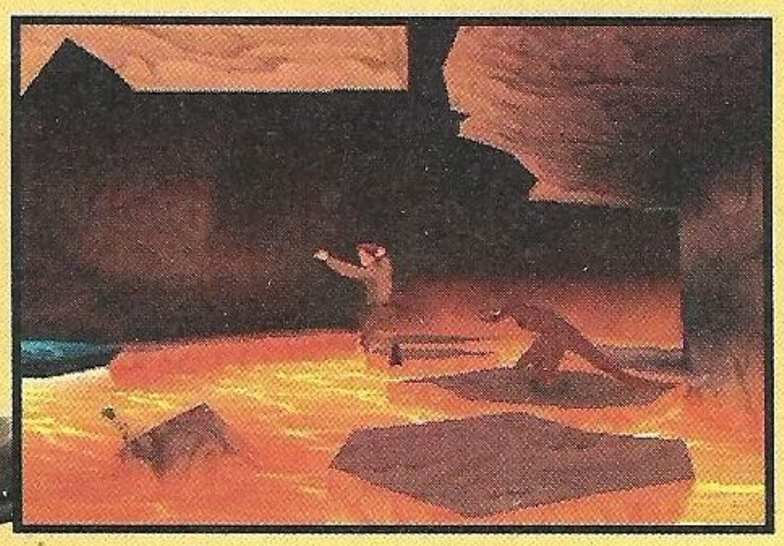
AKTIRAK FLIGHT

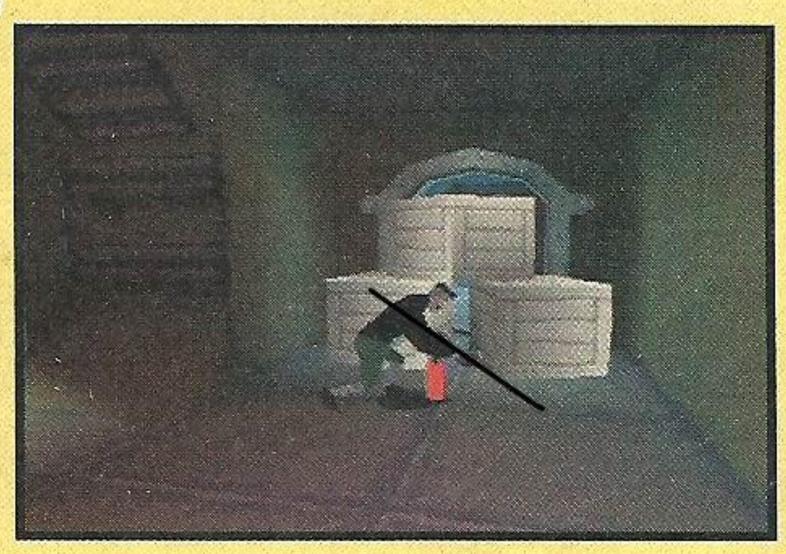
Ponownie poziom latany. Zbierz wszystkie litery i zielony gem.

SAVE KIDA

Tutaj czeka cię ostateczna walka z bossami. Pierwszego z nich pokonasz jego własną bronią. Przyczaj się przy butli z gazem i poczekaj aż Helga wystrzeli. Podpal w ten sposób wszystkie butle, a pojawi się Rourke. Pobiegaj w kółko i zgarnij wszystkie litery oraz zielony gem. Teraz strzel bumerangiem w metalowy "kibel". Następnie strzel w kapitana, i potem jeszcze raz, gdy zabarwi się na niebiesko. Powtórz to siedem razy, a obejrzysz zakończenie.







RED FACTION

Ta niesamowita strzelanina wciągnie was z pewnością na długie godziny, tak jak mnie wciągnęła. Jest tu wszystko co trzeba: sprytni przeciwnicy, niezła fabuła, duży wybór broni i elementy skradankowe a także kierowanie różnymi pojazdami. Szczerze polecam.

txt: Marcellus

Opis przejścia jest robiony na podstawie poziomu trudności Normal. Na wyższych poziomach trudności należy spodziewać się większej ilości i trudniejszych przeciwników. Opisuję tu tylko i wyłącznie najkrótszą trasę przejścia. Jeżeli chcecie przeszukiwać wszystkie lokacje to proszę bardzo ale wtedy jesteście zdani tylko na siebie. Ruszajcie do boju o wolność dla wszystkich górników wykorzystywanych przez korporację Ultor na Marsie!

Live Mines ✔

Zaczynasz w tunelu. Idź prosto aż dojdziesz do strażnika kłócącego się z górnikiem. Po chwili wywiąże się bójka. Gdy strażnik upadnie podnieś jego pałkę (Control Baton) i pędź do strzelającego w twoim kierunku następnego strażnika. Znajdziesz przy nim pistolet, za pomocą którego pokonasz kolejnego stróża (przy wrotach w głębi komory). W korytarzu ujrzysz wielkiego robota kopiącego tunel. Miń go i wejdź w pierwszą odnogę w lewo. Załatw strażnika w głębi komory. Podejdź do znaku namalowanego na ścianie i za pomocą ładunku wybuchowego (Remote Charges) wysadź ją. Po wskoczeniu do sąsiedniego pomieszczenia napotkasz dwóch górników, którzy wyprowadzą cię z pomieszczenia. Niestety obaj po chwili będą już martwi, pomścij ich zabijając dwóch strażników (jeden z pałką a drugi z pistoletem). Przy okazji powinieneś też znaleźć Rocket Launcher. Biegnij tunelem w prawo i rozwal kolejnych dwóch strażników. Dojdziesz do rozwidlenia tuneli (jeden prosto a drugi w prawo). Idź prosto, po chwili ujrzysz jak strażnik goni górnika, czy wiesz kogo rozwalić? Pogadaj z górnikiem a poprowadzi cię kawałek korytarzem, niestety tuż przed zakrętem wyleci w powietrze. Za zakrętem jest przyczyna - trzech strażników. Rozwal ich i idź do wrót. (Doładuje się kolejna lokacja)

Mine Maintenance ✔

Po otwarciu wrót ujrzysz dużą salę i ... rakietę lecącą w twoim kierunku. Jeden z pary strażników po drugiej stronie jest uzbrojony w wyrzutnię. Biegnij do prawej ściany i wskocz do jeziorka na dnie jaskini. Trzymaj się prawej strony i wydostań na górę. Rozwal obu strażników (omijanie rakiet jest dość proste - wystarczy strafe'ować). Za tymi wrotami spotkasz jeszcze dwóch strażników (tym razem ze zwykłymi pistoletami). Za drzwiami na końcu korytarza jest trzech strażników (na wprost, po prawej i po lewej). Po rozwaleniu ich idź w lewo do małej windy, która dowiezie cię do taśmociągu. Uważaj, musisz z niego zeskoczyć (na prawo, na platformę ze strażnikiem) bo inaczej czeka cię wizyta w kruszarce skał. W następnym pomieszczeniu jest tylko dwóch strażników choć następni mogą wybiec z drzwi po prawej. Wyjdź z komory drzwiami po lewej. Pod koniec korytarza spotkasz kolejnego uzbrojonego w wyrzutnię rakiet strażnika. Przejście do drugiej części pomieszczenia blokuje pole energetyczne, omiń je przechodząc przez drzwi umieszczone w wieży po lewej stronie (w środku jest dwóch strażników). Po drugiej stronie jest jeszcze jeden strażnik. Wyjdź przez drzwi na wprost i rozwal kolejnego strażnika. (Doładuje się kolejny poziom)

Mine Entrance ✔

Dojdziesz do wielkiej sali, na dole jest sporo strażników (eskortują jakiś pojazd opancerzony). Zignoruj ich (oni cię nie zignorują ale z tej odległości mają małą celność). Idź jak prowadzi pomost (nie spadnij!). Jesteś w dość długim i wąskim tunelu. Na jego końcu strażnik zabije górnika. Pomścij go i rozwal mordercę oraz trzech jego kumpli. Idź do windy po lewej i wjedź na górę. Jesteś już trochę bliżej powierzchni. Wejdź we wrota. (Doładuje się kolejny poziom)

Barracks Entrance ✔

Idź w górę korytarzem, po chwili ujrzysz płonącego strażnika biegnącego w twoim kierunku. Cofnij się i pozwól mu w spokoju się dopalić. W pomieszczeniu na górze jest jeszcze trzech strażników. Przy jednym z zabitych górników znajdziesz miotacz płomieni (Flame Thrower). Wejdź do "klatki" na środku pomieszczenia, znajdziesz tam tarczę (Riot Shield) i przycisk otwierający drzwi. Za drzwiami jest jeden strażnik. Po prawej (koło plakatu) jest wejście do szatni, tam znajdziesz trochę ekwipunku. Wyjdź i otwórz przyciskiem drzwi do śluzy a w niej strażnika. Otwórz następne wrota. (Teraz Doładuje się kolejna lokacja)

Barracks ✔

Jesteś w dużym pomieszczeniu, wejdź w pierwsze drzwi po prawej, załatw strażnika i wejdź na górę po schodach, po drodze rozwalając kolejnego. W dwóch pokojach po prawej znajdziesz Medical Kit i Environmental Suit. Idź do drzwi na końcu podestu. Uzbrój się w ładunek wybuchowy. Kucnij i przejdź przez drzwi. Po lewej na dole jest automatyczne działko, które rozwali cię jak tylko wejdziesz na linię strzału. Zrzuć na dół ładunek i cofnij się za drzwi. Odpal i po kłopocie. Teraz możesz iść dalej. Na końcu podestu, za drzwiami, rozwal strażnika i zejdź po schodach na dół. Za kolejnymi drzwiami skręć w lewo i wejdź w pierwsze drzwi po tej stronie. W środku spotkasz uwięzionego górnika. Na ławie znajdziesz kartę otwierającą kratę. Jak tylko go uwolnisz ucieknie, i krzyknie żebyś za nim pobiegł. Nie rób tego! Uważaj - za drzwiami jest pełno strażników (przynajmniej sześciu z czego czterech z shotgunami). Jak już ich rozwalisz to wyjdź z pomieszczenia drzwiami naprzeciwko więzienia. Idź w prawo. Za zakrętem korytarza jest kolejny strażnik, a w pomieszczeniu za drzwiami - jeszcze trzech. Wyjdź przez drzwi po przeciwnej stronie. Jesteś w kuchni, wejdź do szybu wentylacyjnego. (Doładuje się kolejna lokacja)

Elevator to Registration ✔

Wyjdź z szybu i idź w prawo, przejdź przez kolejne pomieszczenie. Idź długim korytarzem, za zakrętem rozwal samotnego strażnika. Wejdź po drabinie do drzwi. Za drzwiami na platformie jest strażnik (po prawej i w górę). Rozwal go i zacznij się wspinać po drabinie (można wspinać się tyłem do drabiny, zrób tak). Jak tylko miniesz rozwalone drzwi blokujące szyb strażnik w pokoju po drugiej stronie szybu zacznie do ciebie strzelać. Przejdź pomostem wokół szybu do pomieszczenia, w którym był strażnik i przejdź do sąsiedniego szybu. Znów się będziesz wspinał. Na szczycie jest pomieszczenie a w nim dwóch strażników. Wejdź na podest i wskocz do pomieszczenia. Wejdź do krótkiego korytarza. (Doładuje się kolejna lokacja)

Miner Registration ✔

Tuż za zakrętem, po lewej jest otwór szybu wentylacyjnego, rozwal kratkę i wejdź. Na końcu tunelu rozwal kratkę i wskocz do pomieszczenia, rozwal strażnika i zabierz karabin maszynowy (Assault Rifle). Na ścianie jest apteczka. Naciśnij guzik na konsolecie i zejdź po drabinie. Za drzwiami rozwal strażnika, idź w lewo. Za zakrętem jest strażnik z karabinem szturmowym (za workami z piaskiem) i jeszcze jeden ale z normalnym pistoletem. Za drzwiami jest główne pomieszczenie. Po lewej są schody (zbiegnie nimi strażnik) a po prawej recepcja. Ukrywa się tam kolejny strażnik. Wbiegnij po schodach, z drzwi po lewej wybiegnie strażnik. Zabij go i wejdź w drzwi po prawej. Kolejny strażnik i kolejne drzwi i kolejni strażnicy. (Doładuje się następny poziom)

Registration Lobby ✔

Przejdź krótki korytarz, dojdziesz do pomieszczenia, załatw dwóch strażników wybiegających z drzwi po prawej. Uzbrój się w wyrzutnię rakiet i rozwal stojące w głębi tego korytarza automatyczne działko. Wejdź w ten korytarz i rozwal kolejnych dwóch strażników (jeżeli twoje rakiety jeszcze ich nie rozmazały po ścianach). Wejdź po schodach, w kolejnym pomieszczeniu są schody prowadzące do windy. A na ich szczycie następni strażnicy. Wsiądź do windy, zamknij za sobą drzwi. Dojedziesz na miejsce (odezwie się gong). Rozwal strażnika biegającego po korytarzu i jeszcze jednego czającego się za rogiem po prawej. Jeżeli potrzebujesz się podleczyć to jest tam ambulatorium (z białym krzyżem na drzwiach). Zejdź w dół korytarzem. (Doładuje się kolejna lokacja)

Docking Bay ✔

Idź jak prowadzi korytarz, wejdziesz do tunelu nad lądowiskiem i zobaczysz jak górnicy próbują uciec z Marsa, niestety po chwili zostaną zestrzeleni. Rozwal strażnika wybiegającego z drzwi na końcu tunelu i idź dalej. W korytarzu skręć w prawo, rozwal strażnika i dalej jak prowadzi droga aż dojdziesz do Control Room. Podejdź do konsolety i naciśnij guzik aby zamknąć wrota lądowiska. Wróć na korytarz i wejdź do windy (po prawej). Zjedź na dół, idź korytarzem do kolejnych drzwi. Jesteś na lądowisku, rozwal dwóch strażników. Podejdź do wrót oznaczonych Cargo Bay i rozwal kolejnych dwóch strażników. Idź dalej. (Doładuje się kolejna lokacja)

Exit from Docking Bay

Wsiądź do windy i zjedź na niższy poziom i idź do wrót. Za nimi rozwal trzech kolejnych wrogów (jeden jest po lewej a dwóch kolejnych wybiegnie z luku statku). Wejdź do ładowni a znajdziesz tam sporo przydatnych rzeczy. Wyjdź z doku drzwiami po prawej stronie pomieszczenia. Załatw strażnika w korytarzu. Za zakrętem jest działko podwieszone pod sufitem, sposób jest prosty, wychyl się na chwilę. Za działkiem chowa się strażnik, sprowokujesz go do wbiegnięcia na linię ognia, rozwal najpierw działko (Assault Rifle wystarczy) a potem zajmij się natrętem. Za zakrętem na końcu korytarza jest jeszcze dwóch strażników. Przejdź przy ścianie nad dziurą w podłodze. Przed drzwiami zasejwuj grę. W pomieszczeniu jest robot-walący rakietami i strzelający z działka (ukrywa się za filarem) Uzbrój się w wyrzutnie rakiet i lekko wychylając się zza filaru rozwal go czterema lub pięcioma celnymi strzałami. Na pomoście wokół sali chodzi strażnik. Wyjdź z pomieszczenia przez małe drzwi po prawej stronie pomieszczenia. Wejdź po drabinie. Obiegnij pokój po pomoście. Za drzwiami na końcu jest strażnik. Naciśnij guzik na konsolecie i wróć do pomieszczenia gdzie rozwaliłeś robota. Wyjdź przez otwarte drzwi. (Załaduje się kolejny poziom)

✔ Abandoned Mine

Wsiądź do windy, zacznij zjeżdżać na dół, ustaw się blisko drabiny. Jak tylko winda zacznie się nienormalnie zachowywać wejdź na drabinkę. Zejdź do jaskini z wielkimi wrotami i otwórz je. Jest za nimi trzech strażników. W strażnicy po prawej znajdziesz trochę amunicji i kombinezon a w magazynie po lewej ładunki wybuchowe, apteczkę i inne przydatne rzeczy. Wrota w głębi jaskini zacięły się. Podłóż ładunek wybuchowy na skałach po lewej lub prawej ich stronie. Wysadzisz kawałek ściany. Powtarzaj tę operację aż będziesz mógł przejść do następnej komory. Zejdź tunelem na dół. (Załaduje się kolejna lokacja)

✔ Crevasse

Jesteś nad podziemnym jeziorkiem. Czas na kąpiel! Wskocz do wody, ale uważaj żeby nie trafić po drodze w żadną przeszkodę. Dopłyń do końca i wyjdź z wody po pochyłości. Obróć się w lewo a zobaczysz czerwone lampki znakujące szlak pod górę. Na górze czeka dwóch strażników. Na dole zobaczysz wylot tunelu i pilnujących go strażników. Rozwal ich i zeskocz na dół (wybierz najniższe miejsce). Zejdź korytarzem w dół. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Abandoned Smelter I

Omiń skały, wejdź po rampie na pomost na komorą i idź w lewo. Wejdź w ciasny korytarzyk. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Abandoned Ore Hooper

Idź do końca korytarza, przed wejściem do kolejnej jaskini zatrzymaj się. Załatw strażnika łażącego po pomoście a następnie dwóch kręcących się na dole. Wskocz na skały za cylindrem, potem na pomost do niego prowadzący a z niego do dziury, wejdź do otworu. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Abandoned Smelter II

Przeczołgaj się rurą do następnego otworu, zeskocz na dół, otworzy się klapa i będziesz mógł kontynuować czołganie się. Na końcu jest pomieszczenie z dwoma strażnikami. Przy wylocie rury jest "miska" zaraz będzie potrzebna. Wejdź po rampie na górę, zasejwuj grę. Wduś przycisk i zeskocz do "miski".

Podwiezie cię ona do otworu wentylacyjnego z wiatrakiem. Wskocz do otworu i prześlizgnij się pomiędzy łopatami wentylatora. Pobiegnij tunelem (Doładuje się kolejna lokacja).

✔ Ventilation Shaft

Na końcu tunelu jest kolejny wiatrak, wyjdź na platformę i zasejwuj grę. Wespnij się po drabinie na wyższą platformę. Rozwal strażnika na pomoście powyżej i drugiego po przeciwnej stronie szybu. Wejdź po drabinkach na samą górę i rozwal strażnika nad wielkim wentylatorem. Zejdź poziom niżej i wyłącz przyciskiem na ścianie wiatrak. Wróć pędem na górę i po jego skrzydle przedostań się na konstrukcję utrzymującą go. Przedostań się na drugą stronę i po drabince zejdź do mniejszego wentylatora z tabliczką Rock Crusher. Wejdź do szybu wentylacyjnego. Zabij strażnika. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Abandoned Crusher

Uważaj przy wylocie tunelu! Na szczycie kruszarki kamieni siedzi snajper. Zdejmij go. Na dole biega jego koleżka ale jest gorzej uzbrojony. Wejdź na kruszarkę i zabierz karabin snajperski (Hell Yeah!). U podstawy kruszarki (pod drabiną) znajdziesz skrzynię z rakietami. Idź korytarzem. Zatrzymaj się jak tylko usłyszysz głosy strażników. Są bardzo daleko. Możesz wypróbować nową zabawkę. Dwa strzały i po nich. Podejdź do mostu zwodzonego i celnym strzałem we włącznik po drugiej stronie uruchom go. Rozwal jeszcze dwóch strażników i dalej w drogę. Za drzwiami załatw kolejnego wroga i otwórz kolejną śluzę. (Załaduje się kolejny poziom)

✔ Plant Entrance

Idź jak prowadzi korytarz, rozwal trzech strażników. Podejdź do worków z piaskiem, pomiędzy kratami w podłodze umieść ładunek wybuchowy. Przez dziurę zeskocz na niższy poziom i idź korytarzem. Zejdź po drabince i idź do końca korytarzyka, wejdź po drabince. Idź prosto i po drabince w górę. Wejdź w drzwi po lewej - Geothermal Facility #4. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Geothermal Power Plant

Za drzwiami po lewej są strażnicy. Za zakrętem korytarza - kolejni. Idź w lewą odnogę (Lava Control i Water Control) skręć w lewo (Lava Control) Wejdź do pomieszczenia i za siatkę po lewej. Przekręć zawór i wychodząc rozwal dwóch strażników. Idź teraz do Water Control. Po prawej na niższym poziomie jest strażnik. Zejdź na niższy poziom (ale po lewej stronie pomieszczenia) i wduś przycisk na konsolecie. Pokój się zatrzęsie. Na górze zaś pojawi się dwóch strażników. Załatw ich i udaj się teraz do Turbine Room, po drodze załatw jeszcze dwóch strażników. Za maszynerią pośrodku pomieszczenia jest kolejny zawór do przekręcenia. Wróć na korytarz i dawaj w lewo. Na szczycie rampy czają się strażnicy ukryci za workami z piaskiem. Idź korytarzem za workami a następnie skręć w lewo. W pomieszczeniu na końcu wysadź obie pompy (duże żółte maszyny). Załatw strażników i udaj się do pokoju na drugim końcu korytarza. Przy wejściu załatw strażnika i kolejnego zaraz za drzwiami. Zejdź na dół, technik na dole powie ci gdzie szukać przycisku (jest na konsolecie za filarem). Teraz zacznie odliczać, gdy doliczy do jednego naciśnij guzik i wyjdź z pomieszczenia (oczywiście rozwalając po drodze strażników). Udaj się do drzwi w połowie korytarza a za nimi zejdź na dół. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Sub Bay

Za drzwiami po lewej jest strażnik. Nad twoją głową wisi miniaturowa łódź podwodna. Aby ją opuścić do wody należy wejść do sterowni. Drzwi są jednak zamknięte. Wysadź ścianę koło nich i przyciskiem na konsolecie opuść łódź do wody. Teraz wsiądź do niej i w drogę. Podążaj za białymi światełkami. W jaskini zaatakuje cię wroga łódź. Na szczęście możesz się bronić. Trzy, cztery celne salwy torped załatwią wroga. Dalej płyń za białymi światełkami. W następnym tunelu jest wieloryb atakujący za pomocą fali ultradźwiękowej. Załatw go jedną lub w razie potrzeby dwiema torpedami. Płyń dalej prosto. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Underwater Research

Zanim będziesz mógł dobić do przystani podwodnego laboratorium musisz uporać się z kolejną łodzią podwodną. Wpłyń do tunelu i wyjdź z łodzi. Zabij dwóch strażników na nabrzeżu, wyjdź z doku i skręć w prawo. Zejdź po drabince na końcu korytarza. Na dole skieruj się do drzwi koło namalowanej na ścianie 1 i załatw dwóch strażników. Wejdź do pomieszczenia. Poczekaj na "drezynę" i załatw siedzących w niej strażników. Wsiądź do "drezyny" i dojedź do końca gdzie czeka na ciebie jeszcze jeden strażnik. Wyjdź z pomieszczenia i skręć w prawo. Za schodami czeka na ciebie górnik, który przekaże ci instrukcje potrzebne do wykonania następnej misji. Da ci także przebranie i pistolet z tłumikiem. Wejdź po schodach (Doładuje się następny poziom)

✔ Administration Entrance

Teraz elementy znane z przygód agenta 007. Przebranie, skradanie się i ukrywanie ewentualnych zwłok. Zasady są takie: nie możesz chodzić z bronią na wierzchu, nie możesz podchodzić zbyt blisko do żadnego z ochroniarzy. Nie możesz także zbliżać się do kamer ochrony. Najlepiej jest podążać swoją drogą i odwracać się plecami do wszystkich napotkanych strażników. Wyjdź z klatki schodowej i przejdź przez mały pokój, na korytarzu idź w prawo i po trzech małych schodkach dalej, skręć w korytarz na prawo (obok schodów). Dojdziesz do dużego hallu. Trzymaj się lewej ściany i obejdź pomieszczenie wokoło aż dojdziesz do drzwi (koło stalowych schodów). Jesteś w pomieszczeniu biurowym. Skręć w prawo za pierwszym boksem a teraz w lewo, zobaczysz otwartą windę (w głębi). Dostań się do niej, uruchom ją przyciskiem po lewej stronie i wjedź na wyższe piętro (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Corporate HQ

Wysiądź z windy. Idź w korytarz pomiędzy schodami i w lewo, a potem wejdź w pierwsze drzwi po lewej za zakrętem korytarza. (najlepiej idź cały czas twarzą do ściany). Poznasz swego pomocnika. Wyjdź z pomieszczenia i idź w lewo, dojdziesz do kolejnego hallu. Trzymaj się lewej ściany. Idź korytarzem do srebrnych drzwi na końcu. Jesteś w windzie, wjedź na wyższy poziom. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Executive Suites

Coraz trudniej się robi, te pomieszczenia są bardzo dokładnie strzeżone. Musisz być bardzo ostrożny, uważaj na kamery. Wyjdź z windy i poczekaj aż strażnik przejdzie korytarzem (słuchaj kroków). Skręć w lewo i wejdź po schodach. Kawałek korytarzem i w pierwsze drzwi po lewej. Jesteś w pomieszczeniu ochrony. Ustaw się za strażnikiem, wyjmij pistolet i strzel mu prosto w głowę. Teraz weź jego ciało i zaciągnij je do sąsiedniego pomieszczenia. Wróć przed monitory i strzel w każdy z nich dwa razy aby je zniszczyć i tym samym rozwalić system kamer bezpieczeństwa. Zasejwuj grę. Wyjdź z pomieszczenia i dawaj w lewo i schodami w dół. Uważaj na strażnika. Wejdź w drzwi na końcu po lewej a następnie w pierwsze drzwi po prawej. Przebiegnij koło sekretarki i wejdź do biura Gryphon'a. Obejrzyj scenkę. Zasejwuj grę. Teraz leci najtrudniejszy moment. Musisz przejść niezły kawał drogi, a strażnicy nie dają się łatwo zwodzić. Możesz jednak wybrać rozwiązanie siłowe. Strażnicy maja kamizelki kuloodporne dlatego najlepiej strzelać jest w głowę (łatwiej powiedzieć niż zrobić). Pierwszy strażnik jest po prawej stronie od wyjścia z pokoju sekretarki. Idź w korytarz, którego bronił, dojdziesz do korytarza rozdzielonego przegrodą, rozwal kolejnego strażnika i idź lewą stroną. Zejdziesz w dół. Zignoruj strażników strzelających z góry (strafe'uj aby utrudnić im celowanie). Załatw strażnika przy windzie i kolejnego w bocznym korytarzu. Idź do drzwi na końcu tego korytarza i poczekaj na Gryphon'a. Możesz wejść do środka. Zbierz ekwipunek i naciśnij guzik przy następnych drzwiach. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Maintenance Entrance

Idź w lewo, zobaczysz "elektryczną furtkę". Gryphon cię przez nią przeprowadzi. Zabij trzech strażników. Wejdź do wieży strażniczej. Naciśnij przycisk, przy którym stoi Gryphon i wejdź po drabinie. Zabij kolejnego strażnika. Naciśnij guzik na konsolecie aby wyłączyć kolejną "elektryczną bramę". Po wyjściu z wieży idź w lewo i na końcu korytarza zabij samotnego strażnika. Przejdź przez następne pomieszczenie. W kolejnym pokoju czeka na ciebie dwóch strażników. Wyjdź drzwiami w przeciwległej ścianie i załatw strażnika. Skieruj się w lewo i przywołaj windę. Uważaj - mogą w niej być strażnicy. Wjedź na górę i załatw kolejnego strażnika. Przyciskami na konsolecie wyłącz pole siłowe i blokadę drzwi. Zjedź na dół i wyjdź drzwiami w dalszym końcu magazynu. Skręć w lewo i idź pod górę. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Fighter Docking Bay

Dojdziesz do wieży strażniczej. Otworzą się drzwi na dole, załatw strażnika, wejdź na górę i załatw kolejnego. Włącz przycisk oznaczony "Main Door" i zejdź na dół. Idź dalej, załatw strażnika wychodzącego z drzwi po prawej i wejdź do środka. Zastrzel kolejnych dwóch strażników (na galeryjce). Pod schodami znajdziesz granaty. Gryphon pokaże ci ukryte przejście. Zasejwuj grę i idź dalej. Dojdziecie do podwójnych drzwi. Gryphon będzie próbował przejść normalnie ale działka otworzą do niego ogień. Jak się nie da po dobroci to trzeba siłą. Rozwal oba działka swoim Assault Rifle. A teraz podejdź do strażnicy w głębi pomieszczenia i daj się chłopakom rozerwać w towarzystwie kilku granatów. Jeżeli granaty nie rozwaliły ściany to zrób to teraz i wejdź do środka. Wduś oba przyciski (na ścianie koło apteczki) i wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Skieruj się do windy (jeżeli Gryphon za tobą nie poszedł to wróć do drzwi do strażnicy i otwórz je). Na dole będzie czterech strażników z czego jeden z wyrzutnią rakiet. W pomieszczeniu w głębi jest apteczka. Teraz podejdź do myśliwca i wsiądź do niego. Czas sobie polatać. Obsługuje się go jak łódź podwodną z tą różnicą że R1 to działko a R2 to rakiety. Odlatujemy! Start jak rakietą, leć prosto na sufit a on się otworzy. Przeleć jeszcze kawałek. (Doładuje się kolejna lokacja)

✔ Fighter Testing Grounds

Podążaj za czerwonymi światełkami. Będziesz musiał stoczyć cztery lub pięć pojedynków. Jak dolecisz do bazy będziesz musiał rozwalić kilku strażników ("Some on the surface, some on the towers"). Niektórzy mają wyrzutnie rakiet. Tymi zajmij się najpierw. Dopóki ich wszystkich nie rozwalisz, nie będziesz mógł wylądować. Zbliż się do powierzchni, koło drzwi do budynku a ujrzysz króciutką scenkę. Wewnątrz wduś guzik na ścianie. (Doładuje się kolejna lokacja).

✔ Refuse Disposal Plant

Tutaj czeka cię naprawdę trudne zadanie. Ale o tym za chwilę. Najpierw podążaj za Gryphon'em. Doprowadzi cię do panelu sterującego ogromnym wentylatorem i otwierającego wlot do szybu (poniżej). Niczego nie dotykaj! Teraz sprawdź czy masz Rocket Launcher i sporo rakiet oraz Riot Shield. Jeżeli nie to czeka cię wyprawa po kilku pomieszczeniach. Ze stanowiska sterującego wróć na korytarz i idź do wielkich wrót na jego końcu. Wejdź w następne zaraz za nimi po lewej. Przeszukaj je i idź do następnych drzwi. Byle szybko bo twój wróg może cię zacząć ścigać. Rozwal też dwa mniejsze robociki plączące się po tych salach. Postępuj tak aż skompletujesz potrzebny ekwipunek i będziesz miał pełno życia i pancerza] Zachowaj grę. Teraz idź do korytarza prowadzącego do szybu (ten środkowy). Uzbrój się w tarczę i otwórz wrota prowadzące do sali z wielkim, wrednym robotem. Sprowokuj go aby zaczął cię ścigać. Tarcza cię trochę obroni. Spróbuj go zwabić do sali z wentylatorem. Niestety zatrzyma się tuż przed taśmociągiem. Schowaj się, uzbrój w wyrzutnię rakiet i odpal parę prezentów w jego kierunku. To powinno go sprowokować do wpadnięcia w twoją pułapkę. Jak tylko wleci do sali wejdź po drabinie na górę i uruchom oba przełączniki. Po chwili robot powinien wpaść do szybu i się rozwalić. Po obejrzeniu kolejnej scenki, przeszukaj wszystkie pomieszczenia (sprawdź każdy kąt i wejdź na każdą drabinę). Wróć do pomieszczenia z przełącznikami i ponownie przełącz prawy przełącznik (Incinerator Door). Otworzy się wlot szybu. Zejdź na dół i znów po drabinie w głąb szybu. Uważaj, podest na którym stoisz jest mały i możesz zlecieć kilkaset metrów w dół. Wejdź w otwór wywietrznika i podążaj dalej. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Medical Research

Nadal jesteś w kanale wentylacyjnym. Miń pierwszą kratkę, dojdziesz do końca kanału. Jest tam kolejna kratka. Poczekaj aż kobieta wyjdzie z pokoju. Załóż tłumik na pistolet, rozwal kratkę i wskocz do pokoju. Masz dwa wyjścia: możesz znów się ukryć pod przebraniem i stracić cała swą broń (w tym celu wejdź do pierwszego pokoju w korytarzu, po prawej). Jednak raczej nie chcesz tracić broni. W korytarzu skręć w lewo, idź do końca i znów w lewo. Za drzwiami załatw czterech strażników (w głębi pomieszczenia) i wejdź w drzwi po lewej (na końcu pokoju). Dwóch strażników powinno być odwróconych do ciebie plecami, skręć w prawy korytarz. W tym pomieszczeniu wybierz drzwi po lewej. Po schodach na górę, za drzwiami w prawo i kolejne drzwi. Potem znów w prawo i przez następne drzwi. Przebiegnij przez następne pomieszczenie. Idź korytarzem w dół i wejdź w drzwi po prawej. Teraz korytarzem naprzód. (Doładuje się kolejna lokacja).

✔ Cryogenic Storage

Teraz trudniejszy fragment. Za podwójnymi drzwiami jest sporo strażników (pięciu lub sześciu). Załatw ich wszystkich i wejdź w drzwi po lewej. Wejdź na drabinę i skręć w lewo. Po pomoście do kolejnych drzwi (naprzeciwko tych którymi wszedłeś do lokacji tyle że na wyższym poziomie). Idź jak prowadzi droga eliminując wszystkich strażników jakich napotkasz. (Doładuje się kolejna lokacja)

Capek's Lair I

Za podwójnymi drzwiami zeskocz na niższy poziom. Trzymaj się prawej ściany. Biegnij prosto aż napotkasz drzwi. W pomieszczeniu za szybą jest trzech strażników. Wbiegnij na wyższy poziom i wyjdź przez jedyne drzwi. Zabij siedzącego za biurkiem gostka. Zabierz keycard z biurka i wróć do pomieszczenia, w którym zeskakiwałeś na niższy poziom. Teraz z kartą w ręką możesz wejść w drzwi z napisem Restricted Access. (Doładuje się kolejny poziom)

Capek's Lair II

Idź korytarzem, zabij strażnika i przejdź przez kolejne drzwi. Zjedź windą na dół. W różowym korytarzu będzie dwóch strażników. Idź prosto korytarzem. Wejdź po schodach i przez drzwi. Załatw dwóch strażników i wejdź na wyższy poziom aby spotkać się z Capek'iem. Po scence wejdź do korytarza i idź naprzód aż dojdziesz do śluzy. Otwórz ją i następne drzwi. (Doładuje się kolejny poziom)

Cavern Entrance

Po wyjściu ze śluzy idź w prawo (zobaczysz uciekającego Capek'a). Rozwal dwóch strażników i podążaj za uciekinierem. Rozwal atakujące cię potworki. Idź dalej jak wiedzie jaskinia. (Doładuje się kolejna lokacja)

Underwater Cavern

Jesteś w dużej jaskini wypełnionej wodą (zobaczysz uciekającego Capek'a). Jak tylko wejdziesz do wody za tobą pojawi się dwóch strażników. Załatw ich i wróć do wody. Po drugiej stronie jaskini jest wejście do kolejnego tunelu i znów mokro. Tym razem będziesz musiał popływać w trochę głębszej wodzie. Dopłyniesz do wielkiej jaskini z filarem po środku. Jest tam kolejny wieloryb atakujący ultradźwiękami. Musisz go załatwić pistoletem, żadna inna broń nie działa pod wodą. Podpłyń jak najbliżej filaru, ochroni cię on przed atakami. Musisz dobrze celować bo twój przeciwnik jest bardzo ruchliwy a z tej odległości nie działa automatyczne celowanie. Przepłyń jaskinie i wpłyń do tunelu powyżej. Nie płyń w dół bo zginiesz! Przy wyjściu z wody czeka strażnik. Skręć w tunel na lewo i zabij dwóch strażników. Dawaj naprzód. (Doładuje się kolejny poziom).

The Artifact

Idź w prawo i skręć w kolejny tunel w prawo. Załatw cztery małe "szczuromałpy". Dojdziesz do jaskini z gejzerami pary tryskającymi z podłoża. Omiń je, zabij trzy większe "szczuromałpy" i idź w lewy koniec sali. Wskocz do ciasnego tunelu. W następnej jaskini są cztery małe potworki. Przy zwłokach leży miotacz płomieni. Wejdź w następny tunel. (Doładuje się kolejna lokacja)

Waterfall!

Idź dalej tunelem. Po lewej jest duża "szczuromałpa". Idź prosto aż dojdziesz do sali z wodospadem. Czeka tu na ciebie przynajmniej sześć "szczuromałp". Skręć w korytarz na końcu jaskini. Znów potworki różnych rozmiarów. Tunel wiedzie niżej. Po półce dojdziesz do kolejnego tunelu, który sprowadzi cię na poziom tafli wody. Załatw dwa duże potworki i idź za skałę, o którą rozbija się wodospad. W tunelu spotkasz pięć latających robotów, dwa strzelają czerwonymi promieniami a trzy następne ładują zielonymi (Uwaga! Te zadają naprawdę dużo obrażeń). Otwórz kratę w wylocie następnego korytarza i wejdź. (Doładuje się kolejna lokacja)

Capek's Zoo

Na końcu tunelu jest jaskinia. Po lewej stoi samochód terenowy (można nim jeździć ale ma też karabin maszynowy na dachu). Wsiądź do jeep'a i wjedź do tunelu, z którego wybiegają strażnicy. Nie obawiaj się, wóz jest opancerzony. Rozjedź ich w tym ciasnym korytarzu. W następnej sali zamknie się stalowa brama. Wysiądź z samochodu. Idź w tunel po prawej. Naciśnij guzik aby otworzyć bramę w sali za szybą. Zanim wskoczysz do pomieszczenia zabij trzech mutantów. Wyjdź do tunelu, skręć w lewo, otwórz kratę blokującą przejazd jeep'owi i wsiądź do samochodu. Wjedź do tunelu. Rozjedź dwóch strażników i jedź dalej. (Doładuje się kolejna lokacja)

Icy Underwater Cavern I

Jedź dalej, (rozjedziesz jeszcze kilku strażników po drodze). Na ścianach pojawi się lód, dojedziesz do półki nad przepaścią, trzymaj się lewej strony. Dojedziesz do mostu zwodzonego, niestety nie możesz po nim przejechać. Wysiądź z jeep'a, przejdź na tył i zajmij stanowisko strzelca. Z karabinu maszynowego rozwal strażników strzelających do ciebie z drugiej strony mostu. Teraz zeskocz na lód i rozwal kolejnego wieloryba (świetnie działa shotgun). Wskocz do wody i płyń za białymi światełkami. (Doładuje się kolejna lokacja)

Icy Sub Bay

Dopłyniesz do kolejnej jaskini, załatw wieloryba a potem jeszcze jednego. Na górze jest trzech strażników, bądź więc ostrożny. Opuść do wody łódź podwodną (przełącznik jest na ścianie koło basenu). Wsiądź do łodzi i znów podążaj za światełkami. Rozpraw się z wrogą łodzią podwodną i z kolejnym wielorybem. (Doładuje się kolejna lokacja)

Worm Food

Dopłyniesz do kolejnej jaskini, wypłyń na powierzchnię. Załatw kilku strażników wokół basenu i idź na koniec jaskini. Wejdź do tunelu, załatw dwóch strażników. Po twojej prawej jest wlot tunelu zamknięty kratą ale nie na ludzki rozmiar, przesmyknij się pomiędzy prętami i uzbrój się w wyrzutnię rakiet. Teraz dawaj przed siebie. Jak zjedziesz już na dół to będziesz musiał rozwalić dużego paskudnego robala. Strzelaj w paszczę i omijaj jego śluzowe ataki. Około dziesięciu rakiet potrzeba aby załatwić paskudę. Wyjdź przez jedyne wyjście z jaskini (możesz też otworzyć kratę w podłodze ale tylko wtedy gdy chcesz walczyć z kolejnym robalem). Idź prosto tunelem. (Doładuje się kolejny poziom)

Lab Entrance

Dojdziesz do mostu, zabij kilku strażników i przejdź na drugą stronę. Otwórz śluzę i przejdź przez kolejne drzwi. [Jeżeli walczyłeś z drugim robalem to też tutaj trafisz, ale znajdziesz się w pokoju po prawej, za wejściem]. Załatw strażnika i działko pod sufitem. Idź prosto i załatw kolejne działko i znów kilku strażników. Za zakrętem znów jest działko. Trzymaj się prawej ściany. Załatw działko przed kolejnymi drzwiami i wejdź do środka, jesteś w windzie jadącej na dół. Jak już tam zjedziesz to załatw dwóch strażników. Podejdź do podwójnych wrót. (Doładuje się kolejny poziom)

Nanotech Lab

W pomieszczeniu za drzwiami jest jeden strażnik (na pomoście powyżej). Wejdź w drzwi po lewej i załatw dwóch strażników oraz mutanta w klatce po lewej. Przejdź kolejne wrota i idź korytarzem. Za rogiem jest dwóch strażników przed podwójnymi drzwiami. W środku jest dwóch strażników na pomoście wokół sali. Idź w lewo, znajdziesz kolejne srebrne wrota. Za nimi jest strażnik, wbiegnij po rampie do następnych wrót. W pomieszczeniu szybko zabij dwóch strażników i wejdź w drzwi na przeciwko gdzie czeka jeszcze dwóch. Wejdź do windy i zjedź na dół. (Doładuje się kolejny poziom)

Capek's Inner Sanctum

W korytarzu po lewej jest dwóch strażników. Podejdź do drzwi ale nie przechodź przez nie. Jest tam trzech twardych strażników. Otwieraj je i strzelaj, nie przekraczaj jednak progu. Jak już ich załatwisz to uzbrój się w karabin snajperski i stojąc w drzwiach załatw strażnika w pomieszczeniu za szybą (po lewej na podeście). Teraz idź jak wiedzie korytarz. Za kolejnymi drzwiami jest strażnik (po lewej) i drugi na schodach poniżej. Załatw ich. Zejdź na dół. Za drzwiami są kolejni dwaj strażnicy. A wewnątrz pomieszczenia na pomoście gania jeszcze jeden, Jak już go załatwisz to zasejwuj grę. Pojawi się Capek. Unosi się nad środkiem pomieszczenia. Schowaj się za filarem. Omijaj jego ataki i strzelaj (najlepiej z wyrzutni rakiet) dopóki nie zniknie mu tarcza. Postrzelaj jeszcze chwilę a rozpocznie się kolejna scenka oznajmiająca, że właśnie go załatwiłeś. Jak tylko skończy się scenka rozpocznie się odliczanie czasu do eksplozji laboratorium. Wbiegnij na rampę a po niej na górę. Za drzwiami, po lewej, jest sporo ekwipunku. Teraz podążaj za czerwonymi światłami. Otwórz drzwi przyciskiem (na prawej framudze). Przebiegnij przez śluzę i otwórz kolejne drzwi. (Doładuje się kolejny poziom).

Grand Canyon I

Prościzna. Wsiądź do jeep'a (jesteś strzelcem). Samochód prowadzi inny członek ruchu oporu. Nie przejmuj się niczym. Masz tylko strzelać. Najpierw są to tylko strażnicy, potem pojawi się latający przeciwnik (w sumie trzech). Możesz prawie nie zdejmować palca ze spustu. Amunicji jest mnóstwo. Jak już uporasz się z przeciwnikami wysiądź z pojazdu i podejdź do wielkiego głazu leżącego na zboczu. Jest tam wejście do tunelu. (Doładuje się kolejna lokacja)

Dry Waterfall

Wyjdź z tunelu, załatw "szczuromałpę", wejdź do wody i przepłyń krótki tunel. Zaraz po wyjściu z wody napotkasz jeszcze kilka potworków. Idź dalej, droga prowadzi zakosami ale się nie rozwidla. Rozwalaj napotkane "szczuromałpy". Dojdziesz do rozpadliny, załatw potworka i przeskocz na drugą stronę. Zabierz ładunki wybuchowe martwemu górnikowi. Podejdź do krawędzi (po prawej od wejścia). Jest tam kratka zamykająca wylot ścieku. Umieść ładunek wybuchowy na ścianie obok. Teraz wejdź do kanału. Jest długi. Na końcu wejdź po drabinie na samą górę. Zeskocz do tunelu i skieruj się nim w lewo. (Doładuje się kolejny poziom).

Grand Canyon II

Na końcu tunelu znajdziesz kolejkę linową. Wejdź do niej, uzbrój się w karabin snajperski i rozwal dwóch strażników stojących po drugiej stronie kanionu. Teraz uruchom kolejkę. Po drugiej stronie czeka jeszcze jeden strażnik. Wejdź do tunelu i przejdź przez śluzę powietrzną po prawej. (Doładuje się kolejny poziom)

Communications Center

Wejdź do windy i wjedź na górę. Za drzwiami będzie dwóch strażników. Jeden wyjdzie z drzwi po prawej a drugi jest za rogiem. Wyjdź przez drzwi po przeciwnej stronie pomieszczenia. Po prawej jest strażnik, następny za rogiem i jeszcze jeden w stróżówce. W korytarzu prowadzącym w lewo jest działko pod sufitem. W stróżówce jest apteczka, ale gdy tam wejdziesz pojawi się kolejnych dwóch strażników. Wyjdź z pomieszczenia korytarzem, którego strzegło działko. Zabij dwóch strażników ukrytych za workami z piaskiem. Jeden ma Precision Rifle. Uzbrój się w tę broń i załatw dwóch kolejnych strażników (sprowokuj ich do pokazania się a potem wróć za worki z piaskiem klęknij i załatw ich swą nową zdobyczą). Obejdź pomieszczenie po pomoście i wyjdź drzwiami po prawej. Tutaj czeka na ciebie nowy rodzaj wroga: najemnik, jest dobrze uzbrojony i niebezpieczny. Zabij go i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Wejdź po schodach. (Doładuje się kolejny poziom)

Communications Tower

Wjedź na górę. Uważaj, za drzwiami jest piekło! Stężenie ołowiu w powietrzu przekracza wszelkie dozwolone normy. Od razu po wyjściu dawaj w prawo, zabij kolesia przed sobą i biegnij do mniejszych drzwi. W tym małym bunkrze załatw kolejnego kolesia. Dobrze się ukryj i rozwalaj nadbiegających w ogromnych ilościach strażników. Jak już się skończą będziesz jeszcze musiał rozwalić snajpera. Siedzi on po drugiej stronie szybu windy, na galeryjce. Aby go załatwić musisz zrobić dokładnie to co ci powiem. Weź jeden z karabinów snajperskich. Ustaw się w bunkrze tak aby widzieć schody wijące się wokół szybu (po lewej). Celuj w "złączenie" schodów z górną krawędzią okna bunkra, gdzieś tam powinieneś ujrzeć snajpera. Strzelaj jak tylko będziesz mógł. Teraz możesz wyjść. Ale i tak uważaj wchodząc po schodach. Możesz jeszcze spotkać jakieś niedobitki. Zanim dojdziesz na górę musisz jeszcze rozwalić działko pod sufitem (pod koniec schodów). Za drzwiami nie ma żadnych wrogów. Poszukaj czegoś do podleczenia się. Zachowaj grę. Podejdź do urządzeń pod tabliczką Satellite Control. Uruchom je. Kolejna scenka. Teraz musisz wywalczyć sobie drogę z powrotem na dół. Jak już tam dotrzesz to wejdź w podwójne drzwi tuż koło wejścia do twojego punktu oporu sprzed kilku chwil. Otwórz śluzę. (Doładuje się kolejny poziom)

Shooting Gallery

Zachowaj grę i zmów paciorek. Jesteś na strzelnicy i może się okazać, że to ty jesteś kaczką! Musisz mieć pewną rękę i celne oko. Masz rozwalić trzech najemników (dwóch z ciężkimi karabinami maszynowymi i jeden z Rail Driverem). O ile pierwsi muszą podejść i łatwo ich załatwić to ten trzeci jest straszny. Jeden strzał i jesteś zimny trup. Ale jak ich pokonasz to będziesz mógł zabrać im te zabawki. Teraz korzystając z osłony głazów i dużo strafe'ując (żeby cię artylerzyści nie zdołali namierzyć) musisz dotrzeć na drugi koniec doliny. Otwórz bramę i wejdź do środka. Idź korytarzem i skręć w lewo. Na dole po prawej znajdziesz apteczkę i zbroję. Uważaj, z góry zejdzie dwóch lub trzech strażników. Wróć na górę i w lewo do śluzy. Namierz dwóch strażników za drzwiami i załatw ich. Otwórz śluzę i biegnij do drzwi po drugiej stronie. (Doładuje się kolejny poziom)

Tramway Tunnel

Zachowaj grę, nadchodzi kolejny trudny moment. Za drzwiami skręć w lewo i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Załatw najemnika (za tobą przejedzie wagonik kolejki). Wycofaj się do tunelu i Rail Driver'em załatwiaj przez ścianę kolejnych strażników. Jest ich dużo i są nieźle wyposażeni (ckm i Rail

Drivery). Teraz wróć do pokoiku i przez kolejne drzwi wyjdź na peron kolejki. Wsiądź do wagoniku i zachowaj grę. Wagonik ruszy i zatrzyma się na kolejnym peronie, załatw czterech strażników. Potem znów pojedziesz dalej. Po prawej miniesz inny wagonik a w nim dwóch kolejnych najemników. Po chwili najemnicy ruszą za tobą, musisz ich bardzo szybko załatwić. Dojedziesz na kolejną stację, po czym... (Doładuje się następny poziom)

✔ Missile Command Center

Zasejwuj grę. Załatw dwóch najemników czekających na peronie. Potem kolejnych wybiegających z drzwi (po prawej za filarem). Wejdź w drzwi, z których wybiegli i załatw ich jeszcze kilku. Wejdź do stróżówki i przyciskiem na ścianie otwórz wrota w poprzednim pomieszczeniu. Użyj Precision Rifle żeby rozwalić działko pod sufitem a następnie czterech najemników (dwóch wyjdzie z korytarza po lewej i dwóch z drzwi naprzeciwko). Przeszukaj pomieszczenia w tym korytarzu. Teraz otwórz kolejną bramę. Zachowaj grę i rozwal dużą grupę przeciwników wyłażących z drzwi na końcu korytarza (rakiety sprawią się świetnie). W tym pokoju naciśnij guzik na konsolecie pod oknem. Zachowaj grę. Masz mało (ok. 20 sekund) czasu więc musisz się streszczać. Wracaj do wagonu metra. Po drodze zabij naukowca w korytarzu. Za zakrętem jest dwóch najemników z cekaemami. Zabij szybko pierwszego a potem uciekaj (zygzakiem bo drugi cię rozwali). Wsiądź do wagonu. Metro odjedzie a po chwili wybuch zatrzęsie okolicą. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Stranded!

Rozpoczęło się odliczanie, masz 10 minut na dostanie się na pokład promu. Wyjdź z wagonu przez okno, skręć w lewo i rozwal trzech najemników i działko pod sufitem. Otwórz bramę na końcu korytarza i rozwal kolejnych trzech strażników (po lewej). Wbiegnij po schodach do sterówki i naciśnij przycisk na ścianie. Rozwal dwóch najemników wybiegających z garażu. Wsiądź do pojazdu i wjedź w bramę po prawej. Rozjedź najemnika w środku. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Ancient Riverbed

Ścieżka zdrowia! W swym pojeździe jedziesz przez kanion pełen najemników. Możesz do nich strzelać i wystrzeliwać na nich granaty. Ale spiesz się! Niebezpieczni są kolesie z ciężkim sprzętem (granaty, wyrzutnie rakiet, rail driver'y). Ukrywają się za skałami po obu stronach drogi. Dojedziesz do kolejnej śluzy. Wjedź do środka. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Unexpected Cargo

Za zakrętem korytarza jest dwóch najemników. Rozjedź ich i wysiądź z pojazdu. Zasejwuj grę. Wejdź w drzwi za tobą. Zeskocz na pomost poniżej i bądź gotów do rozwalenia dwóch nadjeżdżających taśmociągiem najemników. Teraz wejdź na taśmociąg jadący w kierunku, z którego nadjechali przeciwnicy. Zza zakrętu wyjedzie jeszcze dwóch, a na końcu taśmociągu jest koleś z Fusion Rocket Launcherem (potęga). Omiń rakietę i rozwal go. Zejdź z taśmociągu i małą windą w lewym końcu pomieszczenia wjedź wyżej. Rozwal dwóch najemników. Otwórz podwójne wrota po lewej i rozwal kolejną grupę wrogów. Jesteś już na promie kosmicznym. Na końcu pomieszczenia jest winda. Wjedź na wyższy poziom, w lewej części pomieszczenia jest luk w podłodze, wejdź do środka. Obejrzysz scenkę ze startującym promem. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Space Station Hub I

Jesteś na stacji kosmicznej. Panuje tu mniejsza grawitacja. Wróć do podwójnych wrót, którymi dostałeś się na pokład promu. Za drzwiami jest kilku przeciwników. Jeden strażnik po lewej na górze. Dwóch na oszklonym pomoście (jeden z lewej, drugi z prawej). Z otworu pod pomostem wylecą dwa roboty strażnicze (jeżeli potrzebujesz się podleczyć to idź na pomost i w prawo). Z pomieszczenia wyjdź otworem, przez który wylatywały roboty. Teraz przez następne takie same drzwi i zabij najemnika. W korytarzu po lewej są drzwi z napisem Reactor, wrócisz jeszcze tutaj. Teraz jednak przejdź przez kolejny otwór, wejdź po drabinie na wyższy poziom i pobiegnij korytarzem. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Satellite Control

Za drzwiami jest następny szyb z drabiną. Wysoko nad tobą unosi się robot strażniczy, rozwal go i wejdź na wyższy poziom. Przejdź przez drzwi z napisem Security. Przejdź przez drzwi po prawej. Zabij najemnika z Rail Driverem. W korytarzu skręć z lewo, w ostatnim pokoju znajdziesz trochę ekwipunku. Wróć na korytarz i idź do pomieszczenia na końcu. Zabij dwóch najemników (na pomoście nad komputerami). Teraz rozwal wszystkie cztery komputery. Wejdź po drabinie na pomost i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Po drugiej stronie jest dwóch najemników. Teraz rozwal komputery. Wróć do drabiny i wejdź na wyższy poziom. Znów przejdź przez drzwi z napisem Security. Idź naprzód, przejdź przez pierwsze drzwi po lewej, a następnie przez drugie po lewej. Naciśnij guzik na konsolecie pod ścianą i wróć do drabiny. Wracaj drogą w kierunku Reaktora. (Doładuje się poziom).

✔ Space Station Hub II

Wejdź do pokoju z napisem Reactor, zabij strażnika. Wejdź do komory reaktora. Zejdź na sam dół (nie wchodź do wody!). Po lewej za reaktorem jest przełącznik. Teraz wejdź jeden poziom powyżej pietra, z którego tu wszedłeś. Naprzeciwko drabiny jest przełącznik (zanim go dotkniesz zachowaj grę). Właśnie przeciążyłeś reaktor! Masz bardzo mało czasu na ucieczkę. Wracaj poziom niżej i uciekaj do pomarańczowego szybu, zejdź na dół i zwiewaj dalej (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Living Quarters

Zachowaj grę! Zejdź po drabinie na sam dół (spiesz się!). Na dole jest robot strażniczy. Wyjdź przez drzwi z napisem Escape Pod. Szybko zabij trzech najemników i wskakuj do kapsuły ratunkowej (druga po lewej). Obejrzyj zagładę stacji kosmicznej. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Crash Site

Wyskocz z kapsuły i podążaj za górnikiem. Na dole uważaj na parę unoszącą się z jeziorka. Idź dalej za górnikiem. Po chwili zabiją go najemnicy (jeden po prawej i dwóch po lewej). Załatw ich przez ściany. Zachowaj grę. Idź korytarzem w prawo. Po chwili zobaczysz kolejnych górników rozwalanych przez najemników. Tym razem nie będzie łatwo, musisz ich zdjąć jednym ze swych karabinów z lunetą. Nie możesz się jednak im pokazać, kucnij i włącz lunetę i podchodź dopóki nie będziesz miał "czystego" strzału. Do zdjęcia jest w sumie czterech na moście wysoko nad podłogą. Wejdź do środka, uważaj po prawej jest przepaść. Z tunelu po lewej wyjdzie kolejny najemnik. Teraz idź prosto do tunelu przed tobą. (Doładuje się kolejny poziom)

✔ Sniper Alley

Zachowaj grę. W następnym pomieszczeniu górnicy z ruchu oporu będą osłaniali twój bieg. Zygzakuj i skacz podążając do tunelu po lewej. W następnej jaskini najemnik odpali w ciebie z Fusion Rocket Launcher'a, nie zatrzymuj się a spudłuje. Biegnij prosto. Zatrzymaj się u wylotu kolejnego tunelu. Na razie nie strzelaj. Po chwili o most w głębi rozbije się myśliwiec. Teraz zabij najemnika. W tunelu po lewej jest kolejny przeciwnik. Zbierz ekwipunek i idź do tego tunelu, w którym zabiłeś ostatniego wroga. Idź dalej, zabij dwóch kolejnych najemników i skręć w lewą odnogę tunelu. (Doładuje się kolejny poziom)

A Bridge Too Far

Zachowaj grę. Dojdziesz do sali ze schodami i pomostem. Na pomoście (po lewej u góry) jest najemnik z wyrzutnią rakiet. Przejdź na drugą stronę sali i wskocz do tunelu. Na końcu jest stanowisko obronne najemników. Zdejmij kolesia z wyrzutnią rakiet (tylko po cichu, bo gdy piśnie to uruchomi automatyczne działka). Teraz wejdź przez bramę. Idź długim korytarzem. Otwórz śluzę. Teraz uważaj. Podejdź do drugiej bramy śluzy. Włącz przycisk i błyskawicznie się cofnij. Spod drzwi uniesie się trujący gaz. Jeżeli nie zdążysz się wycofać to umrzesz. Zdążyłeś, ale straciłeś przytomność. (Doładuje się kolejny poziom)

Merc Prison Cells

Budzisz się w celi więziennej, bez broni i pancerza. Górnik z celi naprzeciwko wyjaśni ci co się dzieje. Po chwili usłyszysz okrzyk "RED FACTION" i będziesz wolny. Zasejwuj grę. Zabierz karabin od martwego bojownika i rozwal najemnika po lewej. Zabierz pancerz, pokieruj działkiem i rozwal najemników nadbiegających korytarzem. Teraz wejdź w ten korytarz i przy stróżówce załatw kolejnych dwóch strażników (jeden ma miotacz płomieni). W stróżówce jest sporo sprzętu. Teraz idź dalej korytarzem i koło rozwalonego działka rozwal najemnika rzucającego granatami. Pod ścianą znajdziesz Rail Driver. Wróć w okolice stróżówki i wejdź do windy. (Doładuje się kolejny poziom)

Merc Barracs

Zachowaj grę. Ten poziom to piekło, bo jest tu mnóstwo najemników. Ale na przebycie go jest prosty sposób. Biegnij tak jak wiedzie korytarz i nie zatrzymuj się ani na moment. Będą do ciebie strzelać, lecz nie zważaj na to. Za drzwiami na końcu jest dwóch najemników, załatw ich szybko i dobiegnij do następnych drzwi. (Doładuje się kolejny poziom)

Merc Command Center

Jak otworzysz drzwi załatw najemnika. Idź korytarzem i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Ruch oporu właśnie dostał się do bazy i załatwia najemników. Za komputerami spotkasz się z Hendrix'em. Zachowaj grę. Wyjdź przez drugie drzwi i otwórz drzwi do windy. Załatw dwóch najemników. (Doładuje się kolejny poziom)

Merc Power Plant

Za pierwszymi drzwiami po lewej jest działko pod sufitem (po prawej), najemnik (na wprost) i jeszcze jeden po prawej. Jak zabijesz go to zza drzwi wylezie jeszcze jeden. Zejdź na dół po drabinie. Załatw najemnika. Wduś przycisk z napisem Power i wróć na górę. Wyjdź przez drugie drzwi i załatw najemnika z granatami (po prawej). Poczekaj na Hendrix'a i towarzyszącego mu górnika. Poczekaj aż otworzy on drzwi, górnik zginie a ty go pomścij (dwóch najemników po lewej). Hendrix otworzy kolejne wrota. W środku mamy: dwa działka pod sufitem, czterech najemników (po jednym za każdym z filarów). Teraz kolejne wrota a za nimi tylko jeden najemnik. (Doładuje się kolejna lokacja)

Docking Bay Entrance

No i sprawy się komplikują po raz kolejny wiec radzę zasejwować. W tym pomieszczeniu musisz załatwić dwóch kolesi z Rail Driverami. Po chwili z lewej nadbiegnie więcej najemników. Ty musisz dostać się do wrót za promem kosmicznym (po skosie od wejścia). Zza zakrętu wybiegnie kolejnych trzech najemników. Za kolejnymi drzwiami są następni najemnicy. Pilnują oni sterówki. Kucnij i trzymaj się prawej strony. Załatw ich i wejdź do sterówki. Wduś przycisk na konsolecie i poczekaj aż myśliwiec opuści się na stanowisko startowe. Ostrzeliwuj się oczywiście. Teraz bieg do myśliwca i to ty masz teraz przewagę. Postrzelaj sobie! Ale trzymaj się nisko. Potem wyląduj i pozbieraj ekwipunek. Teraz wyleć z hangaru drugimi wrotami. Wzleć pod sufit. (Doładuje się kolejna lokacja)

Masako's Lair

Zasejwuj grę! Sprawa jest prosta ale wymaga dużo szczęścia. Przeleć przez kręty tunel, trzymając się sufitu. Z dołu będą do ciebie nasuwać najemnicy. Nie zabijaj nikogo, po prostu leć jak możesz najszybciej. Dolecisz do kolejnych podwójnych drzwi więc obniż lot. Wleć do hangaru. Prom kosmiczny omiń z lewej. Po przekątnej są kolejne wrota do "ścieżki zdrowia". Na szczęście na dole jest mniej najemników ale są za to dwa myśliwce. Tym razem trzymaj się blisko ziemi i leć rozwalając przeciwników (olej myśliwce). Jak zobaczysz wrota po prawej to wleć w nie i jeżeli twój myśliwiec nieźle się trzyma (300 i więcej wytrzymałości) to możesz zachować grę. Jeżeli nie to zaczynaj od poprzedniego save'a! Jak wlecisz do środka to rozwal dwa myśliwce. Jak się z nimi uporasz wyleci nowy przeciwnik: dowódca najemników - pani Masako. Trzymaj się blisko ziemi i rozwal jej myśliwiec. Będziesz wiedział gdy go zniszczysz bo znajdziesz się na ziemi. Zachowaj grę. Masako będzie unosić się w takim samym polu siłowym jak Capek. Teraz wejdź po drabinie na półkę nad salą. Masako powinna przestać się kręcić po sali więc będzie ci łatwo wycelować Strzelaj z czego chcesz ale zostaw sobie Rail Driver'a. Po wielu strzałach rozwalisz jej pole siłowe, wtedy schowaj się za czymś i uzbrój w Rail Driver'a. Załatwisz ją jednym celnym strzałem. Ale nie daj się namierzyć bo jest śmiertelnie niebezpieczna ze swym Precision Rifle. Wygrałeś? No to zachowaj grę bo zbliża się decydująca chwila. Podejdź do wielkiej windy (ta po lewej od wejścia) i naciśnij guzik na poręczy. Zjedziesz poziom niżej. Podejdź do leżącej na ziemi Eos. Teraz do bomby i naciśnij X. To jest chwila, w której nie mogę ci już pomóc. Kody do rozbrojenia bomby są generowane losowo. Pomocna będzie za to dobra pamięć. Kod jest dwuczęściowy: pierwszy składa się z czterech znaczków znanych z pada a drugi z siedmiu. Naciskasz dany przycisk a on się wyświetla gdy jest prawidłowy. Gdy naciśniesz nieprawidłowy to znikną wszystkie dotychczas wstukane. Próbuj i zapamiętuj kombinacje, które wklepujesz a uda ci się rozbroić bombę. Mnie udało się za drugim razem i jak to na filmach bywa do wybuchu została tylko 1.10 sekundy. Powodzenia!

The End

Oto krótki poradnik, dzięki któremu poznacie podstawowe mechanizmy rządzące tym szalonym światem.
Zapraszam do lektury!

txt: Nolster

KIEROWCY

Oto krótki opis podstawowych kierowców. Po ukończeniu trybu Pyramid dostajemy w nagrodę kierowców z pierwszej części CRAZY TAXI oraz rower i wózek.

Slash - Ten koleżkowiec jest idealnym wyborem na sam początek, gdy nie za bardzo wiecie jak jeździć, a potrzeba kogoś na start. W stosunku do innych kierowców jest typem średniaka - jego wóz średnio przyśpiesza, ma niezbyt wygórowaną prędkość maksymalną oraz wypośrodkowany promień skrętu. Na początku warto go wybrać, ale później polecam dopasowanie kierowcy do swojego stylu jazdy.

Iceman - Dla mnie przypomina on młodego Glena Danziga (ex The Misfits), nawet barwę głosu ma trochę podobną. Jego samochód charakteryzuje się stosunkowo dużą prędkością maksymalną, małym przyśpieszeniem oraz dużym promieniem skrętu. Bardzo lubię go wybierać w mieście Around Apple, ponieważ idealnie nadaje się do pokonywania długich dystansów między bardziej oddalonymi częściami miasta.

Cinnamon - Charakterystyka tej zabawnej laseczki jest podobna do parametrów Hot-D - bardzo dobre przyśpieszenie i bardzo zwrotne auto. Jej zaletą jest trochę większa prędkość maksymalna w porównaniu z Hot-D. Cinnamon idealnie nadaje się do przejażdżek po ulicach Small Apple, ponieważ potrzeba tam raczej zwrotnego auta z dużym przyśpieszeniem, a nie wielkiego krążownika.

Hot-D - Wykręcony taksówkarz, którego auto ma wysokie przyśpieszenie oraz jest bardzo zwrotne. Z kolei prędkość maksymalna jego samochodu niezbyt imponuje. Tym kierowcą przejechałem prawie wszystkie etapy w Pyramid, szczególnie przydaje się on do bicia rekordów na długość skoku.

Bonusowi kierowcy z pierwszej części:

Axel - Jego charakterystyka jest bardzo podobna do Slash'a. W końcu w każdej grze musi znaleźć się typowy średniak z którym poradzi sobie każdy gracz. W CT2 średniakami są Axel i Slash. Wolę Axla.

B.D. Joe - Odpowiednik Iceman'a charakteryzuje się dużą prędkością maksymalną, ale nie zbiera się szybko i słabo radzi sobie z ciasnymi zakrętami. Mimo to, podobnie jak Iceman, nadaje się do miasta Around Apple ze względu na sporą prędkość maksymalną.

Gena - Jej charakterystyka jest dosyć dziwna. Ma niezłe przyśpieszenie, ale słabo skręca, a jej prędkość pozostawia trochę do życzenia. Wolę Cinnamon oraz Hot-D.

Gus - Ten zawodnik bardzo dobrze przyśpiesza oraz ma znośną prędkość maksymalną. Co prawda jego "zwinność" jest raczej ograniczona, ale i tak świetnie nadaje się zarówno na Around Apple jak i Small Apple.

MIASTA

W CRAZY TAXI 2 mamy możliwość rozwożenia klientów po ulicach dwóch miast - Around Apple oraz Small Apple. Pierwsze z nich jest dużo większe od drugiego i składa się jakby z trzech części. Podczas rozwożenia pasażerów w tym mieście przydatny jest Iceman i jego duża prędkość maksymalna, która przydaje się podczas przejazdów autostradami. Żeby opanować Around Apple trzeba poświęcić trochę czasu, ale z drugiej strony strzałka wskazująca drogę do celu nie "kłamie" i zazwyczaj kierując się nią można w dosyć krótkim czasie osiągnąć cel.
Z kolei Small Apple przypomina centrum Nowego Jorku - mnóstwo uliczek, masa skrótów oraz możliwość jazdy tunelem metra! Tutaj koniecznie trzeba się nauczyć jak najszybciej dojechać do wyznaczonego miejsca, ponieważ strzałka wskazująca drogę często się gubi i prowadzi nas dookoła. Na początku warto pojeździć po Small Apple i poznać chociaż powierzchownie większość skrótów. I nie zapominajcie o tym, że park otoczony jest drogą - czasem wystarczy przejechać przez środek parku, żeby znacznie skrócić sobie trasę. Ze względu na liczne skrzyżowania oraz częste wykonywanie power slide'ów w Small Apple wybieratem Cinnamon oraz Hot-D. Podczas poznawania skrótów na pewno przydadzą się mapy, które oczywiście zamieszczamy.

KLIENCI

W CRAZY TAXI 2 rzecz polega na rozwożeniu pasażerów w jak najkrótszym czasie, a nabijanie dodatkowej kasy polega na robieniu różnego rodzaju trików podczas jazdy. Pasażerów można podzielić na kilka typów, według koloru okręgu otaczającego potencjalnego klienta (lub klientów).

CZERWONE - Najkrótsza droga, ale i najmniejsza kasa. Masz jednak pewność, że zdążysz z dowozem klienta.
POMARAŃCZOWE - Trochę dłuższa droga oraz większa kasa.
ŻÓŁTE - Jeszcze dłuższa trasa, ale i spora możliwość zarobienia pieniędzy.
JASNOZIELONE - Długa trasa, duża kasa.
ZIELONE - Najdłuższa trasa i największa moneta.
CIEMNONIEBIESKIE - Dwóch klientów do rozwiezienia.
NIEBIESKIE - Trzech klientów do rozwiezienia.
JASNONIEBIESKIE - Czterech klientów do rozwiezienia. Najbardziej opłacalny kurs, ale stosunkowo trudny dla początkujących graczy.

TRIKI

CRAZY DASH - Jadąc wystarczy wcisnąć równocześnie B + R. Można też próbować puszczając wszystko a następnie wciskając B i chwilkę później R. Wszystko w szalenie szybkim tempie.
LIMIT CUT - Najpierw wykonaj CRAZY DASH, a następnie szybko wciśnij A po czym odpal kolejnego CRAZY DASH'a. Efektem powinno być znaczne przyśpieszenie, ale wymaga to treningu.
CRAZY BACK DASH - Najpierw zrób CRAZY DASH'a, a następnie szybko wciśnij i trzymaj A + R.
CRAZY DRIFT (czyli power slide) - Wciśnij A, a następnie B i skręcaj. Wpadniesz w kontrolowany poślizg.
CRAZY BACK DRIFT (czyli obrót 180 stopni jadąc przodem) - Najpierw najlepiej odpal CRAZY DASH'a, ale zaraz po tym wciśnij i przytrzymaj B z kierunkiem w który chcesz skręcić tyłem.
CRAZY 180 - Zacznij od CRAZY BACK DASH'a, a następnie wciśnij szybko B, później znów A i trzymaj kierunek. Gdy auto skończy obrót zrób CRAZY DASH'a, aby przyśpieszyć.
CRAZY HOP - Wciśnij Y.
CRAZY DRIFT HOP - Podczas wykonywania CRAZY DASH'a zrób CRAZY HOP.
CRAZY STOP - Tutaj jest kilka patentów. Ja to robię wciskając A + L, ale można też próbować wcisnąć A + L + R, albo odpalić CRAZY DASH'a i zaraz po tym B + R, a następnie szybko L.

PYRAMID

Oto krótki opis jak ukończyć wszystkie 16 zadań./

5-1: CRAZY JUMP 2 - Prosta sprawa, wystarczy przyśpieszyć przed końcem skoczni i na samej krawędzi wykonać CRAZY HOP.
5-2: CRAZY GOLF - W tym zadaniu musimy wybić jak najdalej piłkę do golfa. Aby to zrobić należy wykonać CRAZY DASH'a i wyskoczyć CRAZY HOP'em do piłki w odpowiednim momencie - nie za szybko, nie za późno.
5-3: CRAZY HURDLE - Tutaj musisz przeskakiwać przez płotki i zmieścić się w czasie, prosta sprawa.
5-4: CRAZY 3-JUMP - Do wykonania masz trójskok. Najpierw rozpędzasz się i robisz CRAZY HOP'a tuż przed liną, następnie masz sekundę na podjazd i następne wybicie po czym musisz wybić się jeszcze raz.
5-5: CRAZY BALLOONS 2 - Rozwal wszystkie baloniki.
Brawo - w prezencie otrzymujesz mapę Around Apple.
4-1: CRAZY RAMPS - Jedź przed siebie przeskakując mury.
4-2: CRAZY ROAD - Tutaj ścieżka zdrowia prowadzi środkiem drogi. Cały czas rób CRAZY DASH'e i LIMIT CUT'y oraz uważaj na jadące samochody. W ciężkiej sytuacji korzystaj z CRAZY HOP'a.
4-3: CRAZY TURN 2 - Musisz dostać się na górę korzystając z CRAZY HOP'a. Dobrym zawodnikiem do zaliczenia tego zadania jest Hot-D, a to dzięki jego zwrotnemu samochodowi.
4-4: CRAZY JAM 2 - Twoim celem w tym zadaniu jest rozwiezienie czterech pasażerów. Na początku jedziesz przed siebie, następnie wyskakujesz na pierwszy wiadukt, odwozisz jednego klienta, zawracasz i odwozisz drugiego. Teraz wracasz na dolną drogę i powtarzasz wszystko przy drugim wiadukcie.
Brawo - w prezencie otrzymujesz mapę Small Apple.
3-1: CRAZY RUSH - Podobnie jak w poprzednim zadaniu, także i tutaj musisz rozwieźć klientów. Różnica jest taka, że aby to zrobić musisz przeskakiwać z platformy na platformę. Ja zadanie zaliczyłem tak, że wskakiwałem najpierw na platformę przede mną, a później kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3-2: CRAZY DROP - Prosta sprawa - wystarczy wykonywać CRAZY DRIFT'y tak, żeby obracać się o 180 stopni po spadnięciu na niższy poziom wieży.
3-3: CRAZY STAIRS - Na początku miałem z tym zadaniem trochę problemów. Trzeba wyskakiwać na kolejne stopnie, ale najlepiej robić to nie w połowie stopnia, ale zaraz na jego początku, wybijając się jednak przed wyższym stopień. Korzystamy oczywiście z CRAZY HOP'a.
Brawo - w prezencie otrzymujesz rowerek.
2-1: CRAZY ZIGZAG - Do tego zadania wybrałem Hot-D wyposażonego w rower, który zdobyłem podczas zaliczania wcześniejszych etapów. Trzeba wyjechać na górę, a przydaje się tu skuteczna umiejętność wykorzystywania CRAZY DRIFT HOP'ów.
2-2: CRAZY ARCHES - Pozornie proste zadanie, ale wymaga trochę wprawy. Trzeba przeskakiwać z łuku na łuk w

odpowiednim momencie i przy stosunkowo dużej prędkości. Po chwili treningu nie powinno sprawić większych problemów.
Brawo - w prezencie otrzymujesz wózek.
1-1: TOUR - Tutaj za zadanie autorzy stawiają nam rozwiezienie 29 klientów. Nie jest to proste, bardzo przydatna okazuje się znajomość Around Apple oraz umiejętność bezkolizyjnej jazdy.
Brawo - w prezencie otrzymujesz dostęp do S-S.
S-S: CRAZY SPECIAL - Podobnie jak w poprzednim zadaniu musimy rozwieść określoną ilość klientów. Tym razem jest ich 33, a jeżdzimy po Small Apple. Dla mnie zadanie to było łatwiejsze od poprzedniego.
Wielkie Brawo - w prezencie otrzymujesz kierowców z pierwszej części!

OPCJE

REPLAY - W tym trybie gry możesz nagrać filmik, który później zapiszesz na karcie pamięci. Masz też możliwość obejrzenia zapisanych wcześniej powtórek.

PYRAMID - konsola pyta się czy zapisać powtórkę, jeśli został pobity rekord.

INTERNET - Możesz pooglądać sobie oficjalną stronę CRAZY TAXI 2, pościągać powtórki z niesamowitymi wyczynami Mistrzów Kierownicy oraz upload'ować swoje powtórki z rekordami.

TIPSY

Strzałka pokazująca prawdziwą drogę - podepnij kontroler do trzeciego portu i podczas gry przytrzymaj L. Gdy strzałka zmieni kolor na niebieski, oznacza to, że pokazuje najkrótszą drogę do celu.

Gra bez zaznaczania celu - podczas wyboru postaci przytrzymaj Y i wciśnij A. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie na dole ekranu pojawi się napis "no destination mark". Powyższy kod wyłącza kolorową ścianę wokół miejsca, gdzie chce jechać nasz pasażer.

Gra bez strzałki kierującej - podczas wyboru postaci przytrzymaj Start i wciśnij A. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie na dole ekranu pojawi się napis "no arrows". Powyższy kod wyłącza strzałkę, która kieruje w stronę miejsca, gdzie chce jechać nasz pasażer.

Expert mode - podczas wyboru postaci przytrzymaj Start + Y i wciśnij A. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie na dole ekranu pojawi się napis "expert". Powyższy kod jest połączeniem dwóch wcześniej wymienionych kodów i w rzeczy samej jego przydatność doceni tylko prawdziwy ekspert CRAZY TAXI.

Inne widoki - podepnij kontroler do trzeciego portu i podczas gry, trzymając Start wciskaj A, Y, X oraz kilka razy B, aby zobaczyć kilka widoków, które normalnie są dostępne w opcji REPLAY.

NA KONIEC

CRAZY TAXI 2 to na pierwszy rzut oka nieskomplikowana gra, ale po dłuższej chwili spędzonej z nią można dojść do wniosku, że jest się prawdziwym leszczem. Otóż wydawało mi się, że 10 000 to całkiem dobry wynik. Złudzenia znikły w momencie, gdy popatrzyłem na najlepsze wyniki graczy - oni osiągają po 100 000 i więcej punktów!

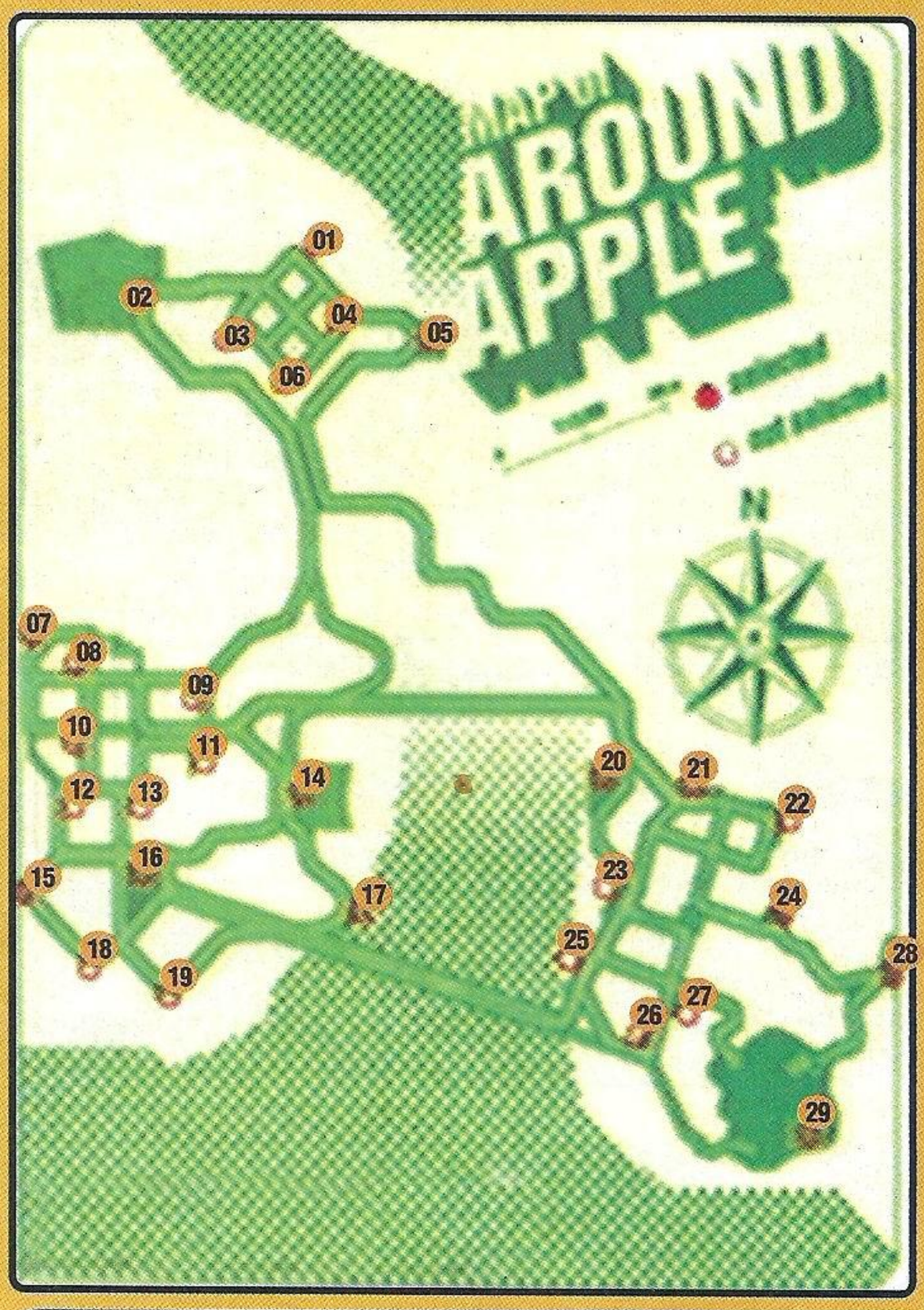
MAPY

Mapy na pewno pomogą wam zorientować się w topografii miasta co, jak wspomniałem, jest niezbędne w robieniu konkretnych wyników.

AROUND APPLE

Wyraźnie widać podział miasta na trzy części. Duża prędkość maksymalna jest pomocna na drogach łączących odległe dzielnice miast.

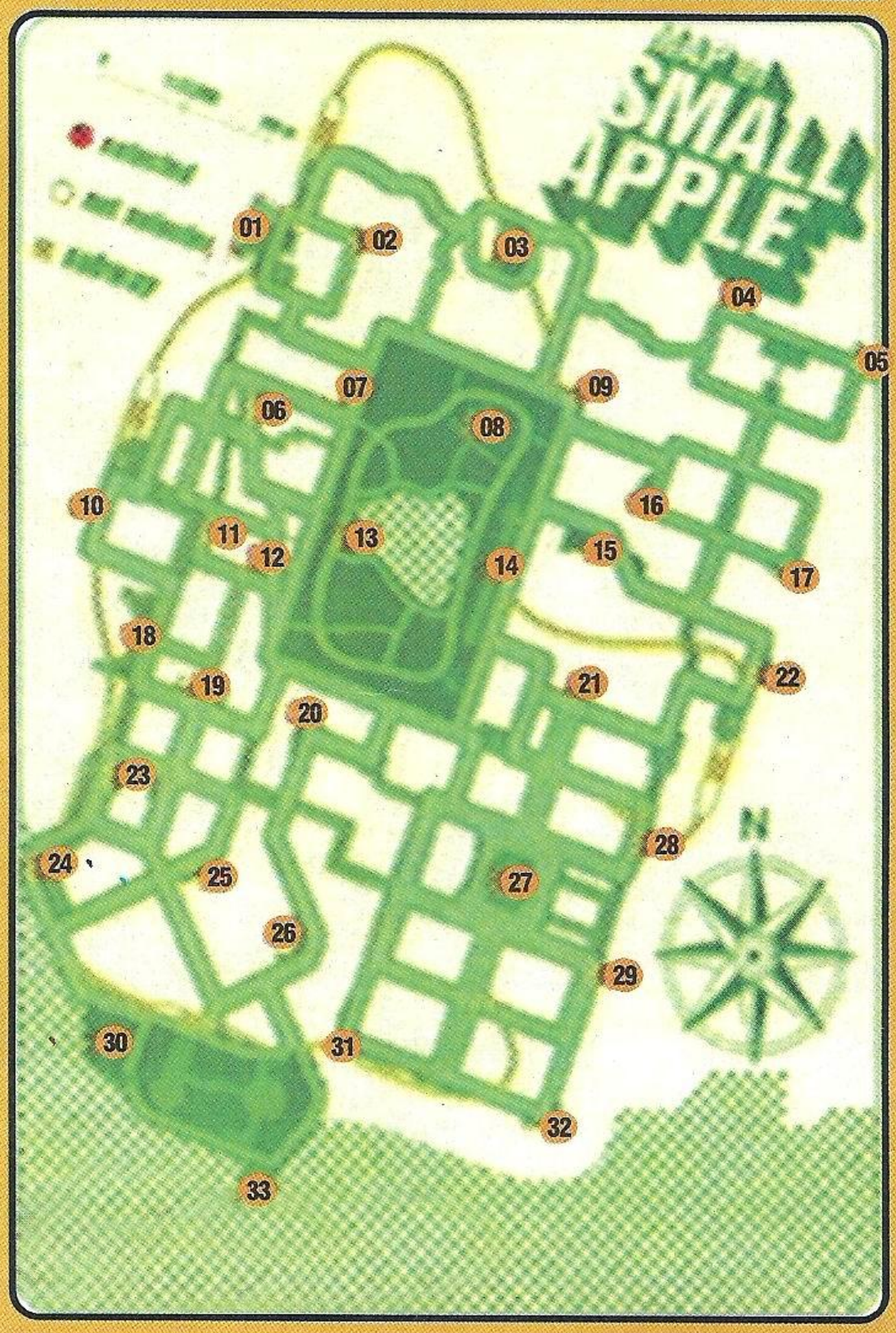
01. the fire station
02. the stadium
03. the hospital
04. the police station
05. the zoo
06. the post office
07. GAP
08. FAO Shwarz
09. the jeweler's shop
10. HMV
11. the stock exchange
12. Hard Rock Cafe
13. the department store
14. the hotel
15. the courthouse
16. City Hall
17. the high school
18. the bank
19. the public library
20. the depot
21. the supermarket
22. the university
23. the factory
24. the Church
25. Burger King
26. the basketball court
27. the art museum
28. the station
29. botanic garden



SMALL APPLE

Wyraźnie większe zagęszczenie miasta niż w wypadku Around Apple. Zwróćcie uwagę na linię metra zaznaczoną kolorem brązowym. W tunelach metra także można jeździć!

01. the university
02. Burger King
03. the basketball court
04. the fire station
05. the police station
06. Hard Rock Cafe
07. GAP
08. the band shell
09. the KARATE dojo
10. the opera house
11. HMV
12. FAO Shwarz
13. the boathouse
14. the art museum
15. the high school
16. the hospital
17. the post office
18. the stadium
19. City Hall
20. the clock tower
21. the Church
22. the supermarket
23. the bank
24. the bus terminal
25. the stock exchange
26. the law court
27. central terminal
28. the hotel
29. the TEMPURA restaurant
30. the heliport
31. the department store
32. the public library
33. Ferry Port



KONKURS

Formula 1®

FORMULA ONE 2001™

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

sponsorem konkursu jest
Sony Poland sp z o. o.
http://www.sony.com.pl/psxshop
info: PSINFO.PL@EU.SONY.COM

DO WYGRANIA TRZY SPECJALNE ZESTAWY FORMULA ONE 2001 NA PS2

PRZED WAMI DWA PROSTE ZADANIA:

1. Kto był mistrzem Formuły 1 w sezonie 1999 i 2000?
2. Wymień trzy zespoły startujące w zawodach F1

Odpowiedzi na kartkach pocztowych ślijcie do 1 września pod adresem: Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa.
Rozwiązanie konkursu w październikowym numerze Neo Plus.

Confidential Mission

Wybór etapów
Ukończ grę na obojętnie którym poziomie trudności, ale z pozytywnym zakończeniem, czyli niszcząc łódź podwodną na końcu gry.

Inny Świat?!
Ukończ wszystkie misje treningowe w trybie Agent Academy, aby odblokować opcję Another World.

Dodatkowe etapy treningowe
Ukończ tryb Another World, aby odblokować dwanaście etapów treningowych.

Red Dog

Etap Drive Or Die Expert w trybie multiplayer
Na ekranie wyboru etapu podświetl multiplayerowy etap Drive Or Die Expert, a następnie przytrzymaj L + R przez około trzy sekundy, aby odblokować etap.

Etap Helter Skelter w trybie multiplayer
Rozegraj co najmniej 20 gier w trybie multiplayer, aby odblokować multiplayerowy etap Helter Skelter. Gdy to zrobisz zmuś grę aby zasejwowała stan.

Dodatkowe levele multiplayerowe
Przechodź misje z oceną A, aby dostawać nowe levele w trybie multiplayer.

Virtua Cop 2

Granie Janet
Rozpocznij nową grę i wybierz etap. Następnie na ekranie z pokazanym levelem przytrzymaj Start dopóki nie rozpocznie się misja.

World's Scariest Police Chases

Cheat mode
Na ekranie tytułowym wciśnij Lewo, Prawo, L1, R1, Kółko, Kwadrat, R2, L2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Ten kod otwiera wszystkie bonusy.

C.A.R.T. Fury Championship

Ukryte auta i kierowcy
Na ekranie wyboru kierowcy wciśnij R1, aby mieć dostęp do większej liczby kierowców lub L1, aby mieć dostęp do większej liczby aut.

Mgła
W menu cheat wciśnij kolejno R2, R1, X, Kwadrat, Kwadrat, Kółko

Wielkie głowy
W menu cheat wciśnij kolejno Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, L2, L1, R2

Nieskończona liczba kontynuacji
Ukończ tryb season.

Skakanie
Ukończ tryb last man standing

Mgła oraz trasa New York
Ukończ tryb demolition na poziomie trudności easy, medium oraz hard.

Rakietowe kółka (?!) oraz trasa Boston Big Dig
Ukończ tryb block your opponent na poziomie easy, medium oraz hard.

Max czasu i trasa Moon
Ukończ tryb time trial na poziomie trudności easy, medium oraz hard.

Jazda nocą oraz trasa Alpine Raceway
Ukończ tryb lock-on na poziomie trudności easy, medium oraz hard.

Auto i trasa Miami
Ukończ tryb simulation na poziomie trudności easy, medium oraz hard.

ESPN Winter X-Games Snow

Dodatkowe trasy
Zdobądź złoty medal we wszystkich zawodach, aby odkryć trasy Deep Freeze Mountain, Grind Or Die, Halfpipe Winter Style oraz cztery dodatkowe w trybie Slopestyle Events.

Nocna jazda
Ukończ SnowborderX, Superpipe, Big Air oraz Slope Style w trybie X Games, aby odkryć nocne wersje Big Air oraz Super Pipe.

Niektóre podstawowe triki:
Back Flip: Dół
Front Flip: Góra
Indy Grab: Kółko
McTwist: Dół-Lewo.
Mute Grab: R1 + Kółko
Method: R1 + Trójkąt
Rodeo: Dół-Prawo
Tail Grab: X + Kwadrat

Tokyo Xtreme Racer Zero

Inna wersja ładowania
Podczas wyboru rodzaju skrzyni biegów przytrzymaj R1, a następnie trzymaj go podczas czasu ładowania.

Indiana Jones and the Infernal...

Wybór etapu
Jako hasło wpisz FORGEOFF

Soundtrack
Jako hasło wpisz MUCKE

Artworki
Jako hasło wpisz ANCIENT

Twórcy gry
Jako hasło wpisz CHEESE!!

Lista płac
Jako hasło wpisz ABSPANN

Expert mode
Jako hasło wpisz REALHARD

Ukryty etap
Zdobądź 1500 punktów I.Q., aby odkryć etap Return To Peru

Atlantis GBC

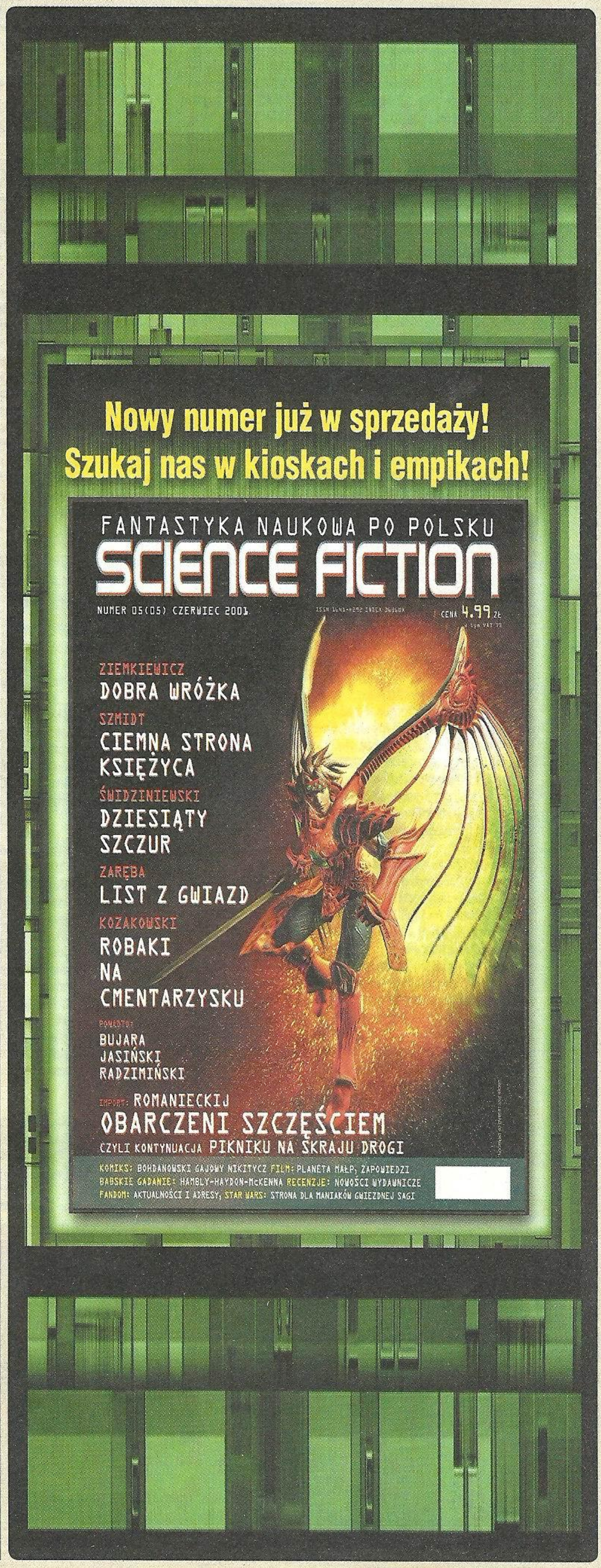
Kody do etapów

Submarine - DCNC, Cove - XDKV,
Fire - CFCS, Ice - DHCV, Volcano
TJJT - Internal - JMFJ, Palace - QNFS

Spider-Man 2 GBC

Kody do kolejnych etapów

2	MP!63C
3	PL851D
4	MM947F
5	TS6!96
5-2	TS6!9G
6	LR6!9G



ISS PARTY

No i wszystko jest już niemal wyjaśnione. Rywale nie wykorzystali potknięcia naszych "orłów". Potknięcie było niewielkie ale rozczarowanie duże. Rywal wprawdzie był słaby ale zawzięty jak borsuk w jamie. Pamiętacie? Kilka lat temu o naszych piłkarzach mówiono że braki w wyszkoleniu technicznym nadrabiają walecznością. To co można powiedzieć o Armeńczykach? Ups... Przepraszam! Nasłuchałem się naszych komentatorów... oczywiście o Ormianach.

marcellus3@wp.pl

YO!
Niezła była ostatnio zadyma na Legii. Nie pochwalam tego, ale takie "incydenty" zobaczyłbym chętnie w ISS'ie. Także takie sytuacje jak gasnące jupitery, jakieś zwierzaki wbiegające na boisko, wbieganie lekarzy z noszami po kontuzjowanych zawodników, bójki między piłkarzami (można by się tłuc jak w bijatykach-oczywiście bez juggli, totalne kiksy, kontrowersyjne decyzje sędziów i inne nieprzewidziane i zaskakujące "akcje"). Mam nadzieję że ISS PRO będzie szedł w kierunku jak największego realizmu i urozmaicenia rozgrywki. Co nie zmienia oczywiście faktu że ISS jest The Best w kategorii "piłki nożne". Pozdrowienia

Adam and Janusz Rugała, Opole

PS. Po "kolejce cudów" na mecze drużyn zagrożonych spadkiem wysyłani byli specjalni przedstawiciele PZPN co by sprawdzić czy coś "nie śmierdzi". Kilka meczów w 1 i 2 lidze zostało "przehandlowanych". Taka jest niestety nasza liga...
PS2.Szkoda 2 straconych punktów ze słabą Armenią która w dodatku grała w 8. Miejmy nadzieję że ta 5 punktowa przewaga wystarczy do awansu z 1 miejsca.
PS3.Załączam Wam mp3 z wypowiedziami Franciszka Smudy po przegranym meczu pucharu Polski z Zagłębiem Lubin (po którym go zresztą zwolniono). Franek rulez.

Zadyma była rzeczywiście ostra, kibice byli sfrustrowani postawą Mięciela i kumpli. Ich reakcja jest jednak niewybaczalna. Teraz normalni kibice będą bali się pójść na mecz. Jak zawsze, zadymiarzy jest mało ale cierpią wszyscy kibice. Naprawdę chciałbyś aby w ISSie piłkarze mogli bić się miedzy sobą, albo żeby sędziowie podejmowali "niewytłumaczalne" decyzje? A co byś zrobił w takiej sytuacji: Grasz z kumplem i jest remis, czas doliczony w drugiej dogrywce, napastnik rywala jest na wyraźnym spalonym i strzela bramkę, która zostaje uznana. Co byś zrobił konsoli? Co byś zrobił koledze? Co byś zniszczył? Lepiej nie, co za dużo realizmu to nie zdrowo: po co w ISSie jakieś afery paszportowe (Francja i Włochy, między innymi Veron i kilku piłkarzy mistrza Francji - Nantes oraz wielu innych), dyskwalifikacje za doping (Davids i Frank De Boer) i inne tego typu "smaczki" prawdziwego futbolu. Takich akcji nie ma nawet w managerach więc po co mają być w naszej zwykłej - niezwykłej piłeczce. A Polska ekstraklasa... (tylko gdzie to ekstra?). Jaka jest każdy widzi, meczem z ostatniej kolejki (Widzew - Śląsk) też się już zajęto. "Za małe zaangażowanie w rywalizacje sportową". Padł remis a obie drużyny to urządzało. Trenerzy to kolejna zmora polskiego futbolu, jeden Engel wiosny nie czyni, reszta ma albo małe kwalifikacje albo też pracuje przez kilka kolejek i leci na pysk. Takie życie. Może kiedyś będzie lepiej...

Witam Marcellusie
Chciałbym poruszyć ważną dla mnie sprawę. Wiem, że twój kącik poświecony jest jedynie ISS, lecz to nie usprawiedliwia dyskryminacji na jego łamach innej, nie mniej świetnej gry sportowej. Chciałem mianowicie poruszyć temat listu niejakiego Tomka z Sosnowca, który swą wypowiedzią - może nie obraża, lecz co najmniej budzi niesmak u fanów FIFA. Sam, że tak powiem wychowałem się na tej grze, poświęciłem jej spory kawał czasu, grając we wszystkie części i dochodząc do pewnej perfekcji, opracowując własne patenty na zwycięstwo - tak z badziewnym komputerem jak i z żywym przeciwnikiem. Zdaje sobie sprawę z tego, że grze tej do symulacji sporo brakuje, lecz czas, który spędziłem przy ISS ani w połowie nie przyniósł tyle satysfakcji co przy FIFA, a przyrównanie jej przez Tomka do kopanego hokeja jest co najmniej nie na miejscu. Równie dobrze autor listu mógł się czepiać arcade'owego klimatu w RIDGE RACER. Nie wiem czemu jego wybór padł na FIFA. Prosiłbym cię o poruszenie tego tematu na łamach kącika - nie koniecznie w formie tego listu, lub przynajmniej twoje obiektywne zdanie na ten temat. Żegnam więc.
Z pozdrowieniami dla całej redakcji:

Hitmaker

Jesteś pierwszym fanem FIFA, który wypowiada się w tym kąciku. Rozumiem, że wypowiedź Tomka cię wzburzyła. Niestety ma on sporo racji. EA Sports, twierdzi że robi symulację, a robi właśnie arcade. Ci, którzy szukają realizmu odskakują więc jak oparzeni. Sam próbowałem się przekonać do tej serii ale dopiero ISS spowodował, że pokochałem gry futbolowe. Niektórym zręcznościowe podejście się podoba, większości jednak nie. Ty należysz do nieuleczalnych fanów FIFA i szanuję to, ale nie zgadzam się z tobą. FIFA jest grą gorszą od ISSa i to o wiele. Dlatego jest to ISS Party, a nie FIFA Party. Ja uzasadniam to niechęcią do takiego traktowania piłki nożnej jakim charakteryzuje się FIFA. Po co mi zręcznościowa i przypadkowa piłka nożna? FIFA jest zbyt schematyczna i na dłuższą metę nudna. Ja chcę czuć atmosferę prawdziwej rywalizacji. A swoją drogą: za RR też nie przepadam.

Cze!
Pozdrówka. Zacznę może od porady jaką chciałem przekazać Marcellusowi. Sam preferuję grę Francją, co prawda innym układem niż podałeś. Wypróbowałem twój i proponowałbym drobne zmiany:
... za Lizarazu wsadź Candelę...
... za Micouda - Deschamps'a...
... Djorkaeffa zamień pozycją z Zizou a...
... szybkiego Henry zamień za Djorkaeffa...

Co do International League to tu bym się czepiał z kolei takiej sprawy. Po pierwsze: czasami gorsza drużyna jest trudniejsza do ograna niż ta teoretycznie i praktycznie lepsza. Po drugie: 106 bramek - nieźle, całkiem nieźle. Natomiast trochę dużo (?) straciłeś (popraw obronę). To by było na tyle, zrobisz jak uważasz. A co do Struny... lepiej mnie trzymajcie...

Szymek z Brennej

Mogę się zgodzić z jedną tylko zmianą, rzeczywiście lepszy będzie Candela niż Lizarazu. Micoud jest potrzebny tam gdzie gra, bo dobrze podaje. To samo tyczy się Zizou, on gra na środku ataku bo świetnie oddaje piłki. To nie on ma być egzekutorem, od tego jest Wiltord. Z tymi słabszymi drużynami może i jest tak jak mówisz. Ale, które z nich stanowią prawdziwe wyzwanie? Nie zrobię sobie ligi złożonej z Chin, Korei czy Tunezji oraz innych podobnego kalibru jedenastek, bo tylko kilka z nich może cokolwiek namieszać i to tylko dlatego ze grają zmasowaną obroną więc trudno się przebić. A obrona? Po co lepsza, skoro taka daje zadowalające wyniki? Nie chciałem osłabiać ataku. Ale i tak teraz gram już innym ustawieniem. Klasyka: 4-4-2A z pewnymi modyfikacjami, ale o tym innym razem. I jeszcze jedno: przyślij swoją taktykę. Dzięki.

Do Marcina z Reszla. Wielkie dzięki za bardzo obszerny list o twej miłości do nigeryjskich orłów. Przyjemnie się czyta o prawdziwych i wiernych fanach.
Niestety był trochę za długi na publikację. Pozdrawiam.

TAKTYKA DLA UKRAINY do ISS PRO EVO 2 stworzna przez Pawła Dużalskiego

Ustawienie 5 - 3 - 2A
Ukraina ma słabą obronę jeśli chodzi o indywidualne umiejętności. Ale ma niewiarygodnie wysokich zawodników (każdy powyżej 180 cm). Więc przy zastosowaniu zwężenia zmuszamy przeciwników do ataku skrzydłami a wtedy centry padają łatwym łupem obrońców. W obronie, chłopy jak dęby (ale nie obrońcy) stoją na środku a po skrzydłach biegają trochę szybsi zawodnicy. W pomocy cofniętym jest Konovalov! A w ofensywnej pomocy grają: Skaczenko na lewej stronie i Serebrenn. na prawej. No i atak. Tu wiadomo jest Rebrov i niesamowity Shevchenko. Lepszy od Batigola. Świetny wyskok i celność strzału głową. (Pisownia nazwisk taka jak w ISS 2)

Komentarz Marcela: Zdębiałem gdy zobaczyłem skład personalny tego ustawienia. W obronie grają wszyscy oprócz prawdziwych obrońców: Gusin to pomocnik, to samo Mikhailen., prawym obrońcą jest nominalny bramkarz: Kernozenko. Defensywnym pomocnikiem jest napastnik! A z przodu grają też tylko napastnicy. Mam nadzieję że to ustawienie się sprawdza w praktyce. Proszę o komentarze.

WSTUKAJ SE SAM - SKŁAD KAMERUNU
Tym razem przenosimy się na gorący kontynent afrykański. Trwa tam druga runda eliminacji czyli mecze grupowe. Przedstawiam wam oryginalne nazwiska zawodników drużyny Kamerunu, zwycięzcy olimpiady w Sydney i lidera grupy A eliminacji w strefie CAF. Przy okazji pragnę przeprosić za pomyłkę, którą popełniłem w poprzednim miesiącu. Numer 13 może oczywiście być noszony w każdej drużynie tyle tylko, że przesądni Argentyńczycy go nie używają.

GK - ALIOUM Boukar - 1
CB - NJANKA Pierre - 6
CB - KALLA Raymond - 5
CB - SONG Rigobert - 4
DH - FOE Marc - Vivien - 17
SH - WOME Pieree - 3
SH - GEREMI - 8
OH - OLEMBE Salomon - 20
OH - LAUREN - 12
CF - ETOO Samuel - 9
CF - MBOMA Patrick - 10

CB - PENSEE Michel - 14
SB - ELANGA Joseph - 2
SB - ETAME Lauren - 18
DH - METTOMO Lucien - 13
SH - TCHOUTANG Bernard - 7
SH - NDO Joseph - 15
OH - ANGIBEAUD Didier - 19
CF - NDIEFI Pius - 11
CF - SIMO Augustine - 18
CF - JOB Joseph - Desire - 21
GK - SONGO Jacques - 16

BRAMKI MIESIĄCA

UWAGA! DO NUMERU WRZEŚNIOWEGO PRZYJMUJEMY TYLKO BRAMKI STRZELONE PRZEWROTKĄ!

Błąd gry - po lobie piłka wpada do bramki przez siatkę. Czad. Gra i pad lecą do Błażeja Lewandowskiego ze Świnoujścia.

Śliczna przewrotka Rivaldem z jedenastego metra. Gra i joypad przypadną w udziale Dariuszowi Zasadzie z Bielaw.

RPGamer

Trzy części Finala ukończone na wszystkie sposoby, przewałkowane Valkyria i Chrono Cross... Co robić, co robić? Zajrzeć właśnie tutaj, bowiem dziś w RPGamerze wielkie ostatki.

PlayStation przechodzi powoli do historii. Coraz mniej mocnych tytułów, coraz mniej gier... A nawet jeśli jakieś firmy zdecydują się wydać kilka pozycji, to i tak nie będą to superprodukcje. Nie załamujmy jednak rąk, bowiem do końca roku jest jeszcze kilka gier rpg, na które warto będzie uzbierać pieniążki. Bez trudu udało nam się znaleźć aż pięć gier rpg na PSX'a, których wydanie w wersji anglojęzycznej zostało już potwierdzone. A być może będzie ich więcej...

Arc The Lad 3

Chrono Trigger

Dragon Warrior VII

POTWIERDZONE

ARC THE LAD COLLECTION
Termin: po wakacjach

Jest to zbiór trzech dość starych, klasycznych japońskich erpegów 2D. Pierwsza - najstarsza część zawiera mniej więcej 10 godzin gry, pozostałe dwie od 30 do 50 godzin. W każdej z części będziemy ratować świat, spotykać przyjaciół, robić sobie wrogów - czyli standardowo. Gry pod względem sterowania i wyglądu przypominają Alundrę, a trzecia część wygląda już naprawdę bardzo ładnie.
Pakiet wyda firma, która zajęła się lokalizacją obydwu części Lunara - czyli Working Designs. Zestaw będzie składać się z sześciu płytek CD - po jednej na część pierwszą i drugą gry, dwie płyty na część trzecią, jedna płytka ze ścieżką dźwiękową oraz jedna z filmem ilustrującym prace nad grą. Bardzo ładne, kolekcjonerskie wydanie - z pewnością spodoba się wszystkim fanom starej szkoły.

DRAGON WARRIOR VII
Termin: po wakacjach

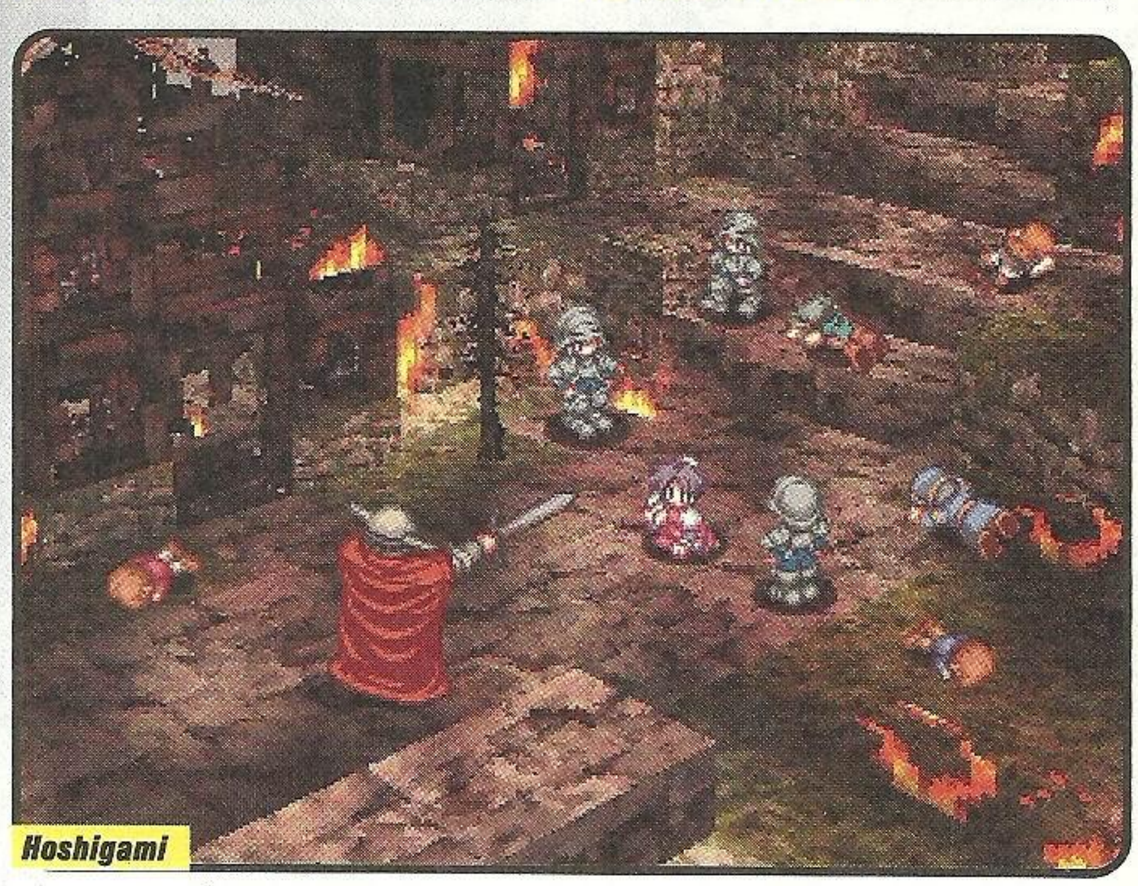
O tej grze pisaliśmy więcej miesiąc temu. Dodam jeszcze tylko, że przełożenie jej na angielski trwa naprawdę długo - zwłaszcza, że sam efektywny czas gry oszacowany został na jakieś 80 godzin. Graczom zakochanym w FF Tactics z pewnością przypadnie do gustu system zajęć, które wybieramy postaciom. Kod gry wygląda podobnie jak w Grandii - trójwymiarowe, dowolnie obracane tła i rysowane postacie 2D. Wciąż mamy wątpliwości, czy Dragon Warrior VII znajdzie u nas wielu fanów, ale przynajmniej spróbuje.

FINAL FANTASY CHRONICLES
Termin: lipiec

"You spoony bard!" i te rzeczy. Pakiet składający się z dwóch gier. Pierwszą z nich będzie Final Fantasy IV (czytaj: cztery), potwornie archaiczna sprawa. Gra wygląda naprawdę jak na Pegasusa i nawet mimo magii tytułu jakoś ciężko nam wyobrazić sobie tłumy fanów rzucających się na tę pozycję. Za to druga pozycja - Chrono Trigger - to coś zupełnie innego. Jest to jeden z najbardziej uznanych erpegów na 16-bitową konsolę Super Nintendo, przez wielu graczy wynoszony wyżej niż Final Fantasy VI. No i jest to prequel fantastycznego Chrono Cross, w którego graliśmy przecież na PSX. Ta gra wygląda bardzo ładnie, kolorowo i przyjemnie. Dodatkową atrakcją są o nowe filmiki. Co ciekawe - w przypadku Finala będą to renderowane animacje, natomiast w Chrono Trigger autorzy dorzucą nam prawdziwe wstawki anime. No i fajnie!

SAIYUKI - JOURNEY WEST
Termin: lipiec

A teraz coś dla miłośników strategicznych i taktycznych erpegów, których najbardziej znanymi przedstawicielami są oczywiście wspaniałe Final Fantasy Tactics i Vandal Hearts 2. No więc ta produkcja firmy Koei czerpie garściami z chińskich mitów. A zresztą jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o tej grze, zapraszam do newsów - tam piszemy o niej szerzej. Bo choć w Japonii ukazała się w 1999 roku, dla nas będzie i tak nowa.


Hoshigami

HOSHIGAMI - RUINING OF THE BLUE EARTH
Termin: sierpień

I jeszcze jeden taktyczno-strategiczny erpeg, tym razem firmowany przez Atlus. To ci panowie dali nam całkiem niezłą Personę. Ma chyba jednak ładniejszą grafikę niż SAIYUKI. Podobnie jak w przypadku Saiyuki po dokładniejsze info zapraszamy gdzie indziej - tym razem do raportu z E3 do firmy Atlus.

KANDYDACI

A gdy te pięć potwierdzonych gier uderzy wreszcie do sklepów, w dalszym ciągu możemy liczyć na to, że ktoś zdecyduje się wydać po angielsku kolejne cztery japońskie gry. Tam były hitami...

VOLFOSS - to rpg/strategia turowa firmowana przez Namco. Oczywiście klimat fantasy i masa nowych pomysłów. Ponad 100 map i ponad 200 misji dla trzech różnych stron konfliktu. A przy tym ładna grafika.

TALES OF ETERNIA - no i proszę, znowu Namco. A to jest druga część Tales Of Destiny. Duża i długa - aż trzy płytki. Grafika naturalnie 2D, ale miła i kolorowa. Ta gra ma największe szanse na lokalizację...

GROWLANSER - jest to konkurencja dla bardzo popularnej w Japonii serii LANGRISER, firmowana przez Atlus. Duże postacie przy dialogach, nowoczesny system walki. Autorzy tej gry są znani w Japonii.

KHAMRAI - o raju, to już trzeci raz Namco ma coś do powiedzenia... Khamrai jest bardzo ładnym erpegiem z trójwymiarowymi tłami i ręcznie rysowanymi postaciami. Gra pozwala na wybór bohatera spośród dwóch. Ciekawy jest także system walki - ustawiamy w nim formację i rodzaje ataku przed bitwą.

I to tyle, żegnam was na wakacje. Czekamy na pięć pierwszych pozycji, marzymy o pozostałych czterech.

ShinSquaerio

Sayiuki

Tales Of Eternia

Growlanser

Volfoss

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Val B. wyjechał na wakacje, więc gościnne w tym wydaniu Arcadią zarządzę ja - Gulash. A jeśli to mój materiał, to jedziemy od razu z VIRTUA FIGHTER 4...

Przy okazji konwersji VF2 na Saturna Yu Suzuki powiedział kiedyś: "Patience is a virtua". Naturalnie w umiejętny i całkiem zabawny sposób przekręcił popularne przysłowie "Cierpliwość jest cnotą", które po angielsku brzmi "Patience is a virtue"...

I zgodnie z tym, co powiedział master cierpliwie czekam na pojawienie się VIRTUA FIGHTER 4 w moim domu, na konsoli. W międzyczasie jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by zebrać wszystkie informacje na temat VF4.

W grze pojawią się dwie nowe postacie, a zabraknie jednej. Żegnamy zawodnika sumo Taka-Arashiego, a na jego miejsce wskakują Vanessa Williams i Lei Fei. Vanessa jest niesamowicie umięśnioną i dosyć atrakcyjną Murzynką walczącą stylem Muai Thai. I zgodnie z linią scenariusza gry wkracza do turnieju by pomścić śmierć ojca. Lei jest mnichem z Klasztoru Shaolin, a jego kung-fu jest pełne ekspresji, zmiany stylów i bardzo szybkie (pod tym względem przypomina trochę Leia z Tekkena).

W jednym z wywiadów Suzuki-san stwierdził, że VF3 była zbyt trudna dla wielu graczy - chciałby więc spróbować wrócić do korzeni serii, aby wszyscy mogli bawić się równie dobrze. Naturalnie nie znaczy to, że w grze zabraknie ciosów, które trzeba wykonywać z chirurgiczną precyzją (jak choćby słynny Stun Palm Of Doom, aka SPOD Akiry), ale generalnie system walki ulegnie uproszczeniu. Między innymi dlatego autorzy pozbyli się czwartego przycisku do ucieczki (choć ucieczki na boki oczywiście są w dalszym ciągu, tylko realizowane w inny sposób), a w wersji testowej automatu nie występowały poziomy z różnicą wysokości (jak choćby schody w VF3) i interaktywne areny. Każdy z poziomów jest teraz ringiem o przekątnej około 20 metrów, otoczony płotkiem, murkiem lub czymś podobnym. Część z nich można rozwalić wyrzucając przeciwnika na ring-out, od części zaś powalony odbije się.

Czy to dobrze? Na razie nie ma co gdybać. Tak po prostu jest. W zamian za to chłopcy Suzukiego oferują grafikę, jakiej nie widział jeszcze świat. Na jednym z poziomów zawodników oświetla reflektorem latający wysoko śmigłowiec, na innej szybują setki ptaków. Walcząc w śniegu postacie wzbijają w powietrze drobinki, a w Wenecji okrążająca ring woda nie ma sobie równych. Tak, VIRTUA FIGHTER 4 wygląda po prostu rewelacyjnie.

Gra jest także szybsza. Jeszcze szybsza. I przy tym realistyczna. Bedzie charge'owanie ataków - przytrzymanie dłużej przycisku pozwoli na "naładowanie" postaci, która odpala mocniejszy atak. Ale naturalnie w tym czasie jest bezbronna.

Każda z postaci otrzymała mnóstwo nowych ciosów, pojawiły się także drobne błyski - niczym w Tekkenie. Hmm, to kłóci się trochę z realizmem serii. Ale co tam. Niesamowite są za to replaye. Wyglądają jak kręcone z ręki na dużym zoomie. Osoby, które widziały powtórki w MOTO GP na PS2 wiedzą, o czym mówię.

Prawdziwą rewolucją jest za to VF.NET. Jest to system rankingowy, który będzie trzymał w wielkiej bazie danych wszystkich profesjonalnych VF-graczy. W jaki sposób będzie się to odbywać? Otóż każdy, kto do zabawy podejdzie profesjonalnie zainwestuje 500 jenów w Kartę Gracza. Przed rozpoczęciem gry kartę wkłada się w specjalny slot automatu. Podczas toczanych walk gromadzimy jakąś liczbę punktów, oceniany jest także nasz styl. Gdy zakończymy zabawę, nasze dane są zapisywane na kartę, a automat wysyła je do ogólnoświatowego serwera rankingowego.

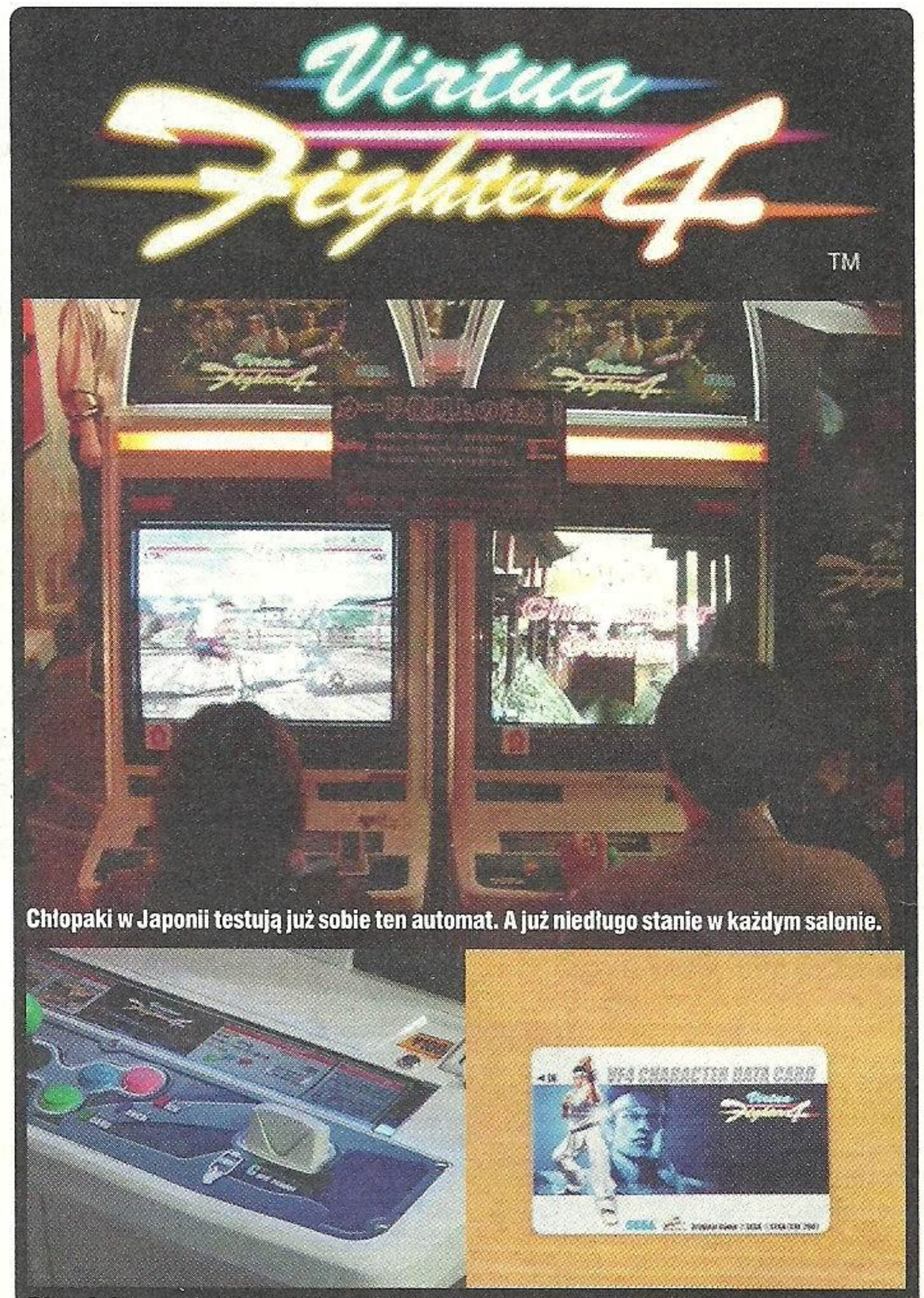
Co w tym rewolucyjnego, zapytacie? No to czytajcie dalej. Otóż Japończycy mogą podłączyć sobie do automatu telefon komórkowy z I-Mode (to taki ich odpowiednik naszego WAP-a) i przeglądać rankingi. Można z nich dowiedzieć się na przykład, w którym salonie (w okolicy i nie tylko) grają najlepsi fajterzy, o której godzinie najczęściej tam przychodzą, można im rzucić wyzwanie i umówić się na wspólną walkę. Mało tego, jeśli jesteśmy zainteresowani konkretną osobą, serwer wrzuca nam e-mail lub SMS z informacjami o niej.

Naturalnie usługa VF.NET będzie na razie dostępna tylko w Japonii, ale przyznam, że na samą myśl o takim systemie rankingowym ciary chodzą mi po plecach. Przecież to jest rewelacyjne rozwiązanie! Japończycy zawsze na bieżąco będą znać najlepszego gracza w kraju, będzie można się z nim spotkać w dowolnym terminie, a nie tylko na turnieju (jeśli naturalnie zaakceptuje wyzwanie oponenta).

No i tak to wygląda. Automat z grą ma pojawić się w salonach już podczas wakacji, na wersję na PS2 poczekamy pewnie do końca roku, lub nawet jeszcze dłużej. Mam nadzieję, że będzie warto - i że jakimś cudem taki system rankingowy znajdzie się także w wersji konsolowej. W końcu PS2 zaoferuje nam Inet już pod koniec roku.

VF4 versus TEKKEN 4? A jakże...

Gulash



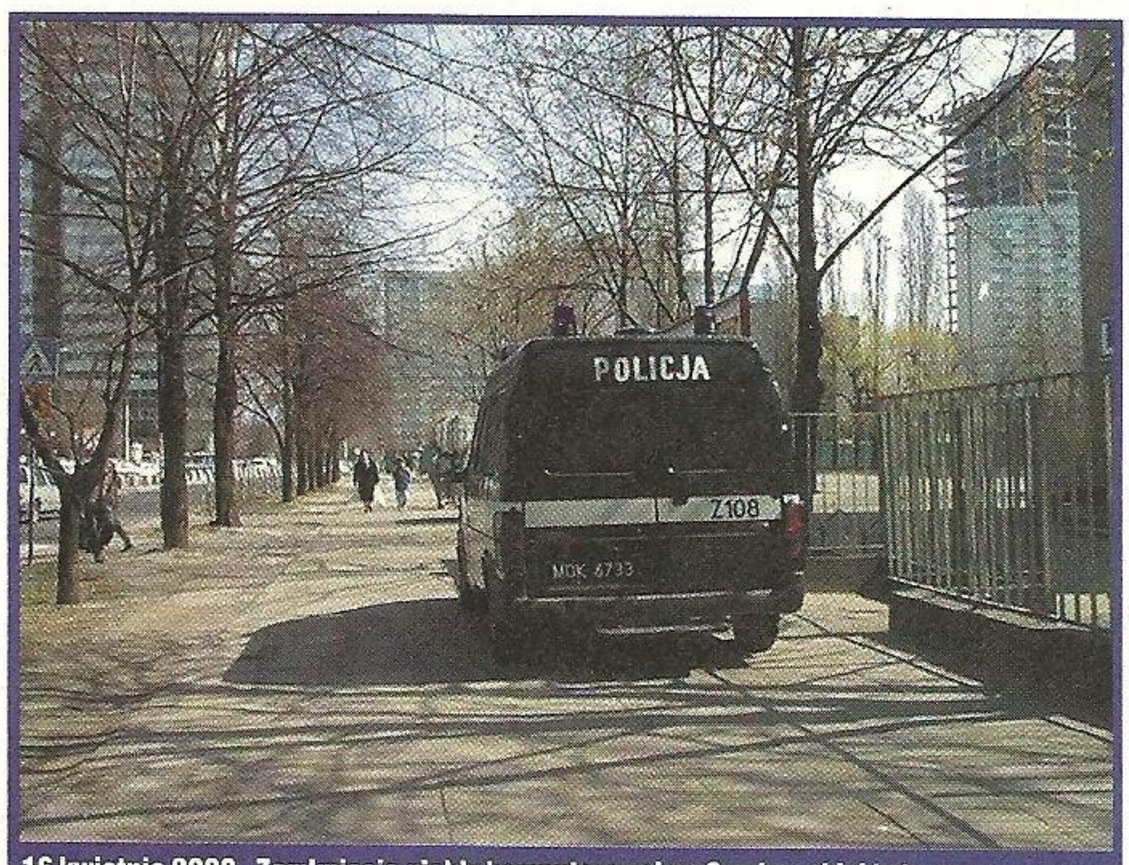
Chłopaki w Japonii testują już sobie ten automat. A już niedługo stanie w każdym salonie.

Z lewej slot w maszynie, do którego wkłada się kartę (z prawej). A na dole dwójka nowych.

GAWĘDY PO FAI

Dziś będzie krótka historyjka o małym Johnie z Ameryki i równie małym Tomku z Polski.

John ma to szczęście, że jego ojciec lubi gry. Tato ma 40 lat, ale wciąż jest młody duchem z czasów, kiedy miasteczka uniwersyteckie znikały w obłokach dziwnie pachnącego dymu, dziewczyny nie goliły nóg ani pach, a spodnie zwężane były ku górze. Dzisiaj tato jest już statecznym właścicielem małej firmy, kupił domek na przedmieściach i weekendy spędza przy piwie i grillu, ale nadal otwarty jest na świat i nie uważa, by gry były czymś złym. Ba, nawet czasem zastanawia się, czy przypadkiem nie rozwijają, bo nawet najprostsze z nich - strzelanki - uczą koordynacji ruchów i krótkoterminowego planowania. A co dopiero gry strategiczne czy rpg...



16 kwietnia 2000 . Zamknięcie giełdy komputerowej na Grzybowskiej było sporym szokiem dla wielu młodzieńców. Zdjęcie (c) K. Papliński

Tomek nawet nie prosił ojca o konsolę, bo stary wyczytał w "SuperExpressie" (a potem jeszcze zobaczył w TVN), że gry uczą mordowania i najprawdopodobniej także czczenia Szatana. "Gry to głupota" - mówi tato - "tylko stracisz wzrok. Lepiej idź na podwórko pobiegaj". I Tomek wybiega z domu, i zastanawia się, czy gdyby jego tato wiedział, z jakimi kumplami się tam zadaje i co razem robią, to czy jednak nie wolałby gier. W końcu na przykład żadna z gier na wymarzonego PS2 nie jest po polsku i człowiek chcąc nie chcąc musi się nauczyć angielskiego, i to takiego prawdziwego, a nie lekcyjnej, nieprzydatnej nudy.

Ojciec Johna w duchu bardzo się ucieszył, kiedy John poprosił go o nową konsolę. Bardzo lubił grać wieczorami na swoim pececie, ale syn często mu go zabierał w podstępny sposób: szedł do mamy i opowiadał, że tato znów surfował po nieprzyzwoitych stronach na Internecie. Było to kłamstwo, bo kiedy skruszony ojciec oddawał peceta Johnowi, ten od razu odpalał Half Life: Counterstrike zamiast zwiedzać mądre strony. Kiedy więc John wspomniał o konsoli, tato od razu zorientował się, że przynajmniej przez jakiś czas ukochane Pentium znów będzie należało tylko do niego. Tym bardziej, że będzie go to kosztować raptem dwa dni pracy.

Tato Tomka nie był taki zły, i chętnie przychyliłby synowi nieba, ale co z tego, kiedy kupno potrzebnego do szkoły komputera zrujnowało mu kieszeń. W normalny sposób nie byłoby go stać na peceta - musiałby dwa miesiące nic nie jeść - ale skusił się, kiedy jedna z firm na komputerowej giełdzie zaoferowała raty. Co prawda komputer jest składany z używanych, różnokolorowych części, no, ale jest i przez większość czasu działa. Monitor jest mały i ciągle migocze, ale przecież dzieciak i tak siedzi blisko, a poza tym nie można mieć wszystkiego.

John nie wie, co to jest giełda komputerowa. Jak chce zobaczyć nową grę, to idzie sobie do wypożyczalni i już. Nie musi jej od razu kupować. Zresztą, jak kupi, to w ciągu miesiąca może oddać. Rzadko to robi, tylko wtedy, kiedy gra naprawdę mu się nie podoba, ale dobrze czuje się ze świadomością, że nikt nie próbuje wcisnąć mu towaru na siłę.

Dla Tomka giełda jest całym życiem. Tam właśnie kupuje gry do swojego wysłużonego peceta, tam właśnie zaopatruje się części, i tam też kupi konsolę, kiedy tylko uzbiera trochę więcej grosza. W końcu przemycany sprzęt jest tańszy, niż w sklepie, a dla Tomka każe 100 złotych to wielka różnica. Na razie kupi sobie PlayStation 1, bo na 2 na pewno go nie będzie stać, ale może to i dobrze - myśli Tomek - bo jest dużo gier. Podobnie jak na PC, gry sprzedawane są na srebrnych krążkach z tytułem wypisanym flamastrem, ale to się nie liczy - ważne, że są.

John kiedyś ściągnął nielegalną grę przez Internet, z ciekawości. Ma w domu stałe łącze 2 MB, dzięki któremu przeciętny pełny cedek pojawia się na jego dysku w ciągu 45 minut. John nagrał grę na swojej własnej wypalarce CD-ROM, postąpił zgodnie z piracką instrukcją i o dziwo wszystko działało jak trzeba. Gra mu się podobała, więc namówił ojca, by ją kupił, bo John przyzwyczajony jest płacić ludziom, z których pracy korzysta i tato był dumny, że jego syn nie chce kraść.

Tomek wie, że 90% jego kolekcji to nielegalne kopie. Wyjścia ma zawsze dwa: albo nie grać - bo go nie stać, albo grać - i brudzić sumienie. Wybiera to drugie, bo pokusa grania jest silniejsza. Poza tym, skoro wszędzie czyta, że w Polsce nawet elity władzy kradną, ile się da, to czuje się rozgrzeszony. Chętnie ściągałby piraty z Internetu, ale niestety kiedy ojciec odkrył, że kilka godzin przesiedział na modemie, dzięki czemu rachunek telefoniczny wzrósł o 50 złotych, zabronił mu połączeń. Tomek żałuje, bo jego ulubiona grupa dyskusyjna, pl.rec.gry.konsole, w większości poświęcona jest właśnie kradzionym grom.

Czemu służy ta gawęda? Przecież wszyscy wiedzą, że dzieciaki w USA mają lepiej, a w Polsce gorzej, dużo gorzej. Co prawda i w Polsce trafiają się bogate dzieciaki o pokojach pełnych elektronicznych gadżetów, a w USA "slums kids" widzą konsole tylko w supermarketach, ale nie mówimy o wyjątkach, tylko o regule.

Otóż po pierwsze: paradoksalnie obecna sytuacja powoduje, że jestem dumny z polskich graczy, zarówno pecetowych, jak i konsolowych. Amerykanin ma tak komfortowe warunki, że kiedy dostaje zadanie, by zbudować rower, dostaje łańcuch, dwa koła i ramę. Polak dostaję klocek i mydło, i też mu się udaje. Amerykanin ma wszystko jak na dłoni, a my musimy nie tylko pokonywać barierę językową, ale także warunki ekonomiczne. A jednak mimo, że nasz kraj w stosunku do Zachodu cofnięty jest o jakieś 20 lat, to mamy rzesze graczy, którzy są co najmniej na tym samym poziomie, jak gracze w USA.

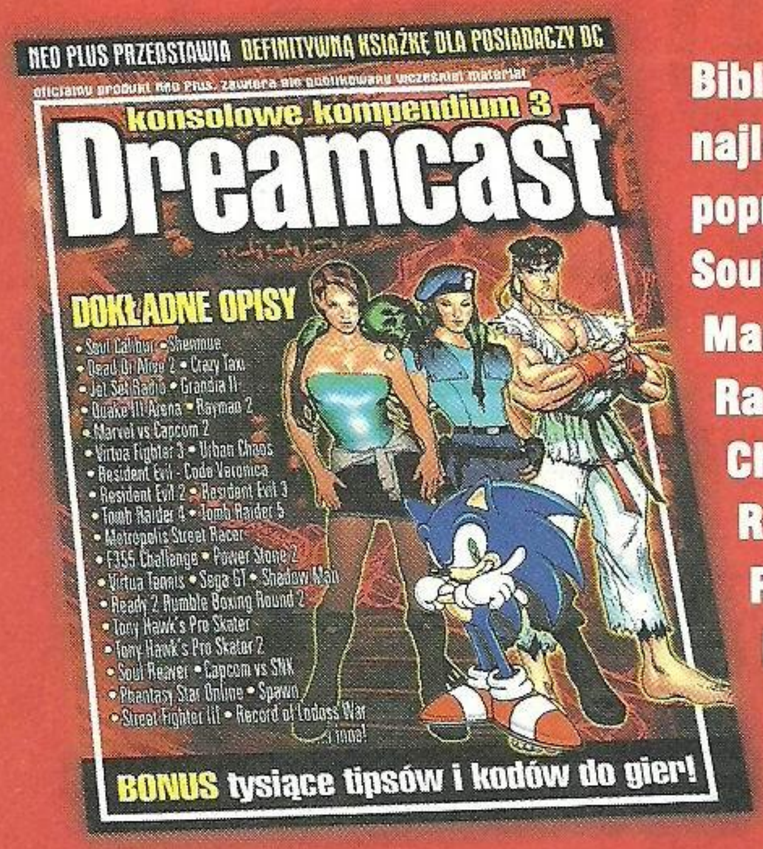
Po drugie: osłabiają mnie pojawiające się od czasu do czasu dyskusje o polskim piractwie. Wszyscy dookoła się wyzywają (wydawcy graczy od złodziei, gracze wydawców od krwiopijców), a każdy zapomina, że główną przyczyną piractwa nie jest zła wola, tylko bieda. Średnia polska pensja to 1600 zł. Średnia amerykańska to $3000, czyli 12000 zł. Sam żyję z wydawania gier i marzy mi się, by każdego stać było na legalną, uczciwie kupioną grę. Łudzę się, że ci, których na to stać, wolą ładne pudełko i grubą instrukcję od giełdowego dresiarza. Ale nie mam też wątpliwości, że dopiero moje dziecko będzie miało tak fajnie, jak John, a na razie większość z nas jest Tomkiem. Pytanie tylko, że jak wówczas - za te kilkanaście lat - fajnie będzie miał sam John...

Adrian Chmielarz

Autor jest twórcą gier komputerowych i szefem firmy Coda Development. A te poglądy są jego własnymi.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST



Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - ponad 40 opisów najlepszych gier na konsolę Segi. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione opisy z N+, jak i premierowe materiały: Soul Calibur, Virtua Fighter 3, Dead Or Alive 2, Marvel vs Capcom 2, Capcom vs SNK, Jet Set Radio, Virtua Tennis, M-SR, Sega GT, F355 Challenge, UFC, 18 Wheeler, Shenmue, RESIDENT EVIL: Code Veronica, Tomb Raider 4 i 5 oraz masę innych!

Na końcu zaś TYSIĄCE TIPSÓW I KODÓW DO GIER!

Nie zwlekaj - zamów już dziś!!!

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz rugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

NEO PLUS VIDEO 5

ECTS Trade Show 200 Londyn
Tokyo Game Show Jesień 2000

TERAZ O DYCHĘ TANIEJ!

- **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**
- **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**
- **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**
- **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**
- **CZAS: 180 minut**
- **KOMENTARZ: polski**

nowa niższa cena
25 + 4.90 = 29.90
koszty przesyłki

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE U

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

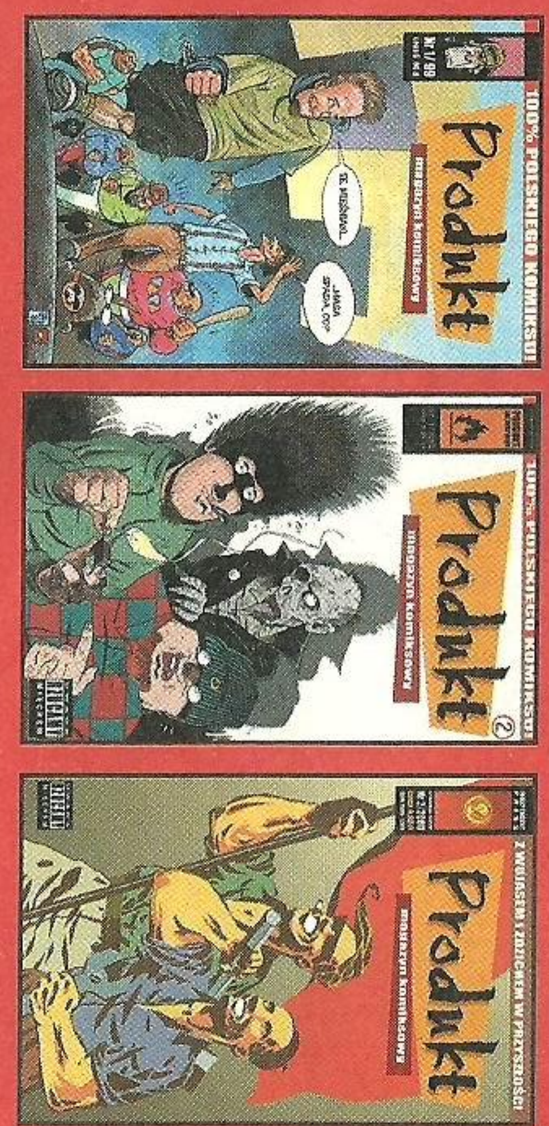
CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

PRODUKT

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!



Produkt numer 1 **Produkt numer 2** **Produkt numer 3**

Produkt numer 4 **Produkt numer 5** **Produkt numer 6**

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

SWW 2711

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

Neo Plus numery:

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

PRODUKT

Produkt numery:

Zamawiam numery: (numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22..90 zł

NEO PLUS VIDEO 5

☐ Zamawiam kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29.90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19.90 (zawiera koszty przesyłki)

Nowość!

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 1 - 09 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

---

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ] - [ ][ ][ ]

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

F.A.Q

Super sprawa - wakacje się zaczęły i wszyscy wyjeżdżają żeby się gdzieś dobrze pobawić. Mamy nadzieję, że poniższy numer N+ potrafi umilić wam ten czas. A ja się zmywam. Piszcie, róbcie zdjęcia i w ogóle.

banan@neoplus.com.pl

ONA I KONSOLA

Piszę do was aby podzielić się swoimi wrażeniami jako zapalona maniaczka PlayStation, zachęcona przy okazji listem Agnieszki z Warszawy. Mam prawie 20 lat, a magiczne szare pudełko od czterech czego bardzo żałuję. Bo, jak się okazało, poprzednie 16 było tylko marną wegetacją. Generalnie cała moja życiowa pasja związana z grami zaczęła się jakieś 7-8 lat temu i to od pseudokonsoli pod tytułem Pegasus. Bawiłam się przy tym nieprzeciętnie grając razem z mamą w Tetrisa i patrząc jak ta zabudowuje ekran. Potem zaczęło mi się to nudzić i zaczęłam się rozglądać za czymś "porządniejszym". No i znalazłam: Sega MegaDrive. Boże, byłam z tego taka dumna, że gdyby owa duma mogła latać to od dawna krążyłaby po orbicie okołoziemskiej. Jednak radość nie trwała długo - praktycznie na tę platformę nie było żadnych kartridży, a przynajmniej nie w zasięgu możliwości 15-letniej dziewczyny z gąbczastym zmiękczeniem mózgu. I tak oto dałam sobie spokój z grami TV. Aż do magicznego momentu, w którym pojawiłam się w wklepie z płytami muzycznymi. Razem z koleżanką Martą rozglądałyśmy się za jakąś nowością aż tu nagle: stoisko z grami na konsole, facet za ladą, nad nim 29-calowy telewizor, a w telewizorze TEKKEN 3. A w TEKKENIE 3 - Hwoarang. Stałyśmy jak te dwie pierdoły z koparami w fundamentach. Na ekranie cały czas pojawiały się te same filmiki - opening, arcade, a my sterczałyśmy aż do zamknięcia sklepu. Ten dzień był przełomowy. Od tej pory marzyłam o własnym Play'u i własnym Hwoarangu. No i się doczekałam (ale nie było łatwo - na szczęście moja matka jest niezbyt słowna: dowód - tekst sprzed 4 i pół roku: "nigdy ci tego nie kupię! Myślisz, że wydam cała pensję tylko po to żebyście całymi dniami grali i się nie uczyli?!). Tak też zatem dostaliśmy konsolę z pierwszą grą: oczywiście "Tejkenem" (jak to mówił sprzedawca "Tejken jest najlepszą grą zręcznościową jaką aktualnie mamy"). No i zaczęliśmy grać; tzn. ja, Marta i mój brat. To były piękne czasy "Marta, Marta zobacz, jak naciskam ten guzik to on podnosi nogę! Ale którym ja w ogóle jestem?". I tak spędzaliśmy każdą, no prawie każdą wolną chwilę. Przyjemność płynąca z grania przerodziła się potem w potrzebę grania, a następnie w obsesję. Zaczęłam wszędzie widzieć Hwoarangi. Potrafiłam siedzieć i bezczynnie gapić się w ekran z moim ukochanym, a w szkole posiłkowałam się jego zdjęciami. Marta z kolei wielbiła Jina i to do tego stopnia, że zrobiła sobie z własnego pokoju prywatną kaplicę pod wezwaniem św. Tekkena z Japonii. Przez 2 lata szkoliłyśmy się w graniu, zbierałyśmy ciosy (tzn. opisy do nich), plakaty, breloczki, ścieżki dźwiękowe, figurki, rysowałyśmy bohaterów (tekst ojca Marty na widok jej rysunku Hwoaranga - "Ojej, rysujesz autoportret?"). I tak czas mijał. Oczywiście nie ograniczałam się tylko do grania a T3. Poza tym przeszłam dziesiątki gier, ale Teczken i tak był number łan. Do dnia 16-ego lutego 1999 roku. Wtedy to po raz pierwszy w moim nic nie znaczącej egzystencji moje oczy ujrzały FINAL FANTASY VIII. I w tym momencie wszystko inne przestało istnieć. Nie było już Tekkena, nie było nawet Hwoaranga, ani też Spyro czy Lary Croft; byłam tylko ja i SQUALL. Pierwszy raz wydałam ciężko zarobione pieniądze (oczywiście mamy) z przeświadczeniem, że kupuję coś co zmieni raz na zawsze mnie i moje życie. Wiem, że to brzmi może głupio, ale tak właśnie jest. Chłonęłam każdą sekundę tej gry. Przeżywałam każdy tekst jak komar okupację, a każdy filmik - jak mrówka okres. Tak niewyobrażalnie przywiązałam się do tych wszystkich postaci, że w momencie gdy zobaczyłam napis FINAL FANTASY VII - THE END myślałam, że już nic nigdy w życiu nie sprawi mi tyle radości. Ale myliłam się. Zaczęłam grać od początku. I gram przez całe dwa lata aż do dzisiaj. Gdy kończę grę, zaraz zaczynam ją od nowa. Za każdym razem mam z tego tyle radości, tyle niepowtarzalnych wrażeń i uczuć, których wprost nie da się opisać, że czuję się jakbym grała w to pierwszy raz. Za każdym razem odkrywam coś nowego: nowe lokacje, nowe teksty, nowe spojrzenie Squalla, nowy uśmiech Irvine'a. To chore. Ale ja to kocham. Kocham wszystkich bohaterów. Gdy włączam konsolę, to czuję jakbym odwiedzała starych, dobrych przyjaciół. Gdy kupiłbym tej konsoli dla żadnej z tych gier. Dla FFX nie ponieważ gra zapowiada się na to samo co już wszyscy widzieli, a MGS2 ponieważ jak wiadomo główną zaletą jedynki była fabuła a tu: przyszyta ręka reagująca na obecność Snake'a!?! Albo kolo, który jest wampirem!!! To woła o pomstę do nieba, poza tym wkurza mnie że w tym zdaniu nie pisało nic o WE 5 (czyli nowym ISS) który rozwala wszystko co do tej pory powstało, wiem bo miałem przyjemność grać w tę grę u szwagra. No i to na tyle. Cze.
PS: jak to jest z DVD i PS2 bo szwagier ma z tym problemy

kakarotto bochenski

Ciekawy punkt widzenia. I nie da się ukryć, że kakarotto ma tu trochę racji. Ale: po pierwsze - sposób opowiadania przez Squaresoft swoich histori jest jak najbardziej w porządku. Poza tym kwadratowi chłopcy potrafią robić gry zaawansowane, ładne, ciekawe i efektowne jak mało kto. A w dodatku - niektóre osoby - patrz list Yuny - potrafią wydobyć z nich więcej niż byłbyś w stanie ty czy jakiś inny mniej zapalony do rpg-ów gracz. Natomiast masz trochę racji w kwestii MGS2. Akcja z ręką jest dosyć dziwna, ale zdaje się tego rodzaju przypadki medycyna zna. Druga sprawa - nie wiemy czy koleś na screenach jest wampirem. Wygląda jak wampir (a swoją drogą istnieje choroba, której symptomy są bardzo podobnych do tych, jakimi charakteryzują się łowcy nocy). A poza tym przypomnij sobie akcję ze śmierci Vulcan Ravena z MGS'a...
Tak więc - zarzuty i spostrzeżenie ciekawe. Ale nie bardzo się z nimi zgadzam. A wy, czytelnicy?

THORGAL FANTASY V

Chyba znacie przepiękną serię komiksów pt. THORGAL autorstwa panów Rosińskiego i Van Hamme? Marzy mi się piękny RPG (na GameCube najlepiej) oparty na tym komiksie. To było by coś niesamowitego! Jak myślicie, czy są jakieś szanse?

Oczywiście, że byłoby bardzo fajnie, ale na razie jakoś nikt nie wyszedł z taką propozycją.

Może twórcy gier pójdą po rozum do głowy i wykorzystają ten temat. Moim zdaniem jest to szansa dla polskich producentów gier. Więc nie ma co czekać, do roboty!

Już był projekt stworzenia gry opartej na "Wiedźminie" (PC), ale upadł. Na razie komiks jest w Polsce postrzegany jako medium mniej atrakcyjne niż filmy, a i tak powstaje niewiele gier na podstawie polskich filmów.

Ja chcę zarypiste RPG w stylu Finala oparte o Thorgala!! Oraz koniecznie ze świetną sceną podniebnych walk latających statków w krainie QA. Myślę, że latające statki z Final Fantasy 2 (SNES) mogły być skopiowane właśnie z Thorgala. Mam nadzieję, że kiedyś doczekam się takiej gry.

My również, bo to rzeczywiście dobry pomysł na grę.

PS. Screen shoty z recenzji Conker's Bad Fur Day są tragiczne!

Niestety screenów z firmy Nintendo (ani Rare), nie otrzymujemy więc musimy radzić sobie sami...

Nie dosyć, że super niewyraźne to jeszcze przedstawiają kiepskie momenty z gry. Oj, nieładnie z Waszej strony (już Hercules miał tysiąc razy lepszej jakości screeny).

siudym@pf.pl <mailto:siudym@pf.pl>

Jak już wspominałem czasami dostajemy screeny od autorów gier - wtedy wyglądają fachowo. W innych instancjach bywa już różnie...

STATE OF EMERGENCY PL

Dramat rozegrał się wczesną wiosną. Postanowiłem odwiedzić pobliski (godzina drogi ;) sklepik, by ujrzeć na własne oczy PS2. Gdy dotarłem na miejsce zastałem dziki tłum, który przewracał samochody i palił opony... Drzwi do sklepu były śliskie od krwi, a sprzedawca nerwowo wciskał guzik pod ladą. Przedzierając się przez ciała i zasieki, ujrzałem w "okopie" moje śliczniusie PS2. Ogarnęła mnie żądza posiadania. Chciałem wykorzystać moment, w którym jakiś player obładowany dynamitem rzucił się na DC z okrzykiem : "Allach też gra w PS2!", i uciec do Meksyku (Meksyk i wolność!).
Jednakże parę kopów i wizja ceny ostudziły moje zapały. Nagle dobiegł mnie krzyk. Tak! Stało się! To nie Armaggeddon! To nie powódź! To nie sfrustrowani pracownicy poczty, ani 24-godzinny maraton piosenki disco-polo, ani nawet kurs stepowania eskimoskich mimów! TO ZOE Z DEMEM MGS2!!! Wybuchła panika! Lament, płacz, krew, pot i szwy (zupełnie jak na porodzie:). Gdy przybyła policja częstując wszystkim gazem i pałą, ulotniłem się po angielsku. Mogę teraz tylko czekać popijając colę (aaaach, słodki napój - łagodzi ból), aż zdołam uzbierać na moją ukochaną konsolkę! List ten dedykuję wszystkim tym, którzy polegli w czasie rozpaczliwych prób zdobycia PS2. Pozdrawiam całą redakcję oraz Solid Snake'a (N+33).

Psycho-Mantis@wp.pl

Nieźle, Mantisie. Ale nie zapominaj, że pokonanie cię jest tak trudne jak wsadzenie pada do drugiego portu, więc uważaj na linii frontu. Czekamy na następne relacje.

SPRZEDAWCZYKI

Cze. Czytając ostatniego N+ nieźle się wkurzyłem (pewnie jesteście ciekawi dlaczego). Zaraz wam powiem.
czytając opis FFX, a konkretnie ostanie zdanie tego txtu się wkurzyłem, jest tam napisane że gry które będą sprzedawać PS2 to MGS2 i FFX. Ja się z tym zupełnie nie zgadzam ponieważ nie

HITY PILNIE POTRZEBNE

Yo! Ostatnio zauważyłem że wasz zapał do grania lekko ostygł... Nie wiem dlaczego - ale to widać... Może zapał wróci wraz z SC2 - jak myślisz?

Chad

Chciałbym, żebyś zobaczył nasz stygnący zapał jak patrzyliśmy na nowy trailer MGS2, sprawdzaliśmy w akcji ROGUE LEADER na GCN czy jak bawiłem się FFX (wszystko oczywiście na E3). Rzeczywiście w recenzjach nie pojawia się zbyt dużo ochów i achów, ale na razie nie pojawiają się zbyt powalające gry. Na PSX-a już, a na PS2 (i tym bardziej na inen platformy) - jeszcze. Czekamy więc. A czy SC2 przywróci zapał? No raczej! Poza tym o ile się nie mylę Marcel wciąż drży po ostatnich doznaniach z GT3, no i cały czas katujemy ISS'a...

SMUTNE PYTANIA BEZ ODPOWIEDZI

Dziendoberek! Piszę do was po raz pierwszy, ponieważ chciałbym podzielić swoimi spostrzeżeniami z wami(i może z czytelnikami). Sprawa pierwsza: PS2. Patrzę na ostatni numer N+ i zastanawiam się nad przyszłością konsol. Na jednej ze stron widzę PS2, HD do niego, ekran, modem, mysz itp. Czym zaczyna się różnić PS od PC? Powoli zaciera się granica. Do niedawna konsola była zintegrowana, żadnych dupereli, teraz dokup to i tamto. Koszt zbliża się do bardzo mocnego PC. No dobrze jęczę, bo przecież na konsole są najlepsze gry, zgadzam się z tym w 100%. Tylko jest małe ale. Pierwszy PS był tani, gry były droższe od PC. Spoko, coś za coś. Tani sprzęt, droższe gry - ok. A teraz PS2 (+dodatki) drogi, a gry jeszcze droższe. W ostatnich czasach ta przewaga nad PC zmalała praktycznie do zera. Poza tym mam pytanie: czym różnimy się od USA pod względem cen sprzętu? Zawsze jest tak przy premierach np. PS2 USA 300$ a Europa 300 funtów. Czym jest to podyktowane. Zawsze mówiliście, że Europa to trzeci świat dla producentów gier i sprzętu. Przecież wyższą ceną nie zmienią takiego stanu rzeczy, że w Japonii i USA sprzedaje się znacznie więcej konsol i gier. Jaka jest teoria na to?

Brak jakichś konkretnych odpowiedzi ze strony producentów. Niby mówi się o wysokich cłach, o ochronie innych rynków itd. ale tak naprawdę wynika to z tego, że w Polsce legalnie sprzedaje się tak mało rzeczy związanych z grami video, że wszyscy doszli do wniosku, że najlepiej jest wywalić ceny w kosmos i sprzedawać mało, ale drogo.

Druga sprawa: DC: może to przebrzmiały temat, ale ujmę go z

innej strony. Czytając raport o wojnie przed TV. Patrzę DC - sprzedanych 6 milionów, PS2 też około 6. Doszedłem do wniosku, że to my gracze doprowadziliśmy do zgonu DC. Dlaczego? Każdy się czaił, nie kupował DC, bo ma wyjść "boskie" PS2.Tak samo było w moim przypadku. Tymczasem na DC pojawiło się wiele perełek, premiera PS2 i późniejszy zgon DC. Wynik: DC umiera, 6 milionów sprzedanych konsol, dużo znakomitych tytułów, a PS2 żyje 6 milionów i same zapowiedzi odległych przebojów. Kto kupował PS2 wtedy? Snoby? Chyba tak.
Chciałbym, abyśmy w przyszłości nie stawiali na jakimś sprzęcie i grach krzyżyka, czekając na nie wiadomo co. Tak oto moim zdaniem zabiliśmy DC i straciliśmy masę zabawy.

Pocieszę wszystkich, którzy poczuli spore wyrzuty sumienia. Nasz kraj nie odegrał decydującej roli w tym niecnym procederze. Jeżeli chcielibyśmy cały świat graczy (USA, Japonię i co większe kraje europejskie) porównać do plutonu egzekucyjnego stojącego przed struchlałym Dreamcastem z klapką przewiązaną czarną tasiemką, to Polska byłaby chłopcem z dmuchawką na ziarnka ryżu. I stałaby jakieś pięć kilometrów za resztą ekipy.

Poza tym chyba historia lubi się powtarzać i w świecie konsol. Z prehistorii. Nintendo współpracuje z Sony. Wynik PSX, hegemonia Sony. Sega umoczyła z Saturnem. Drugi przypadek. Microsyf daje Sedze "tylko" Win Ce. Wynik Xbox, DC po drodze zdycha i mamy prawdopodobnie drugiego hegemona. Jaki morał z tego? Za każdym razem, gdy starzy wyjadacze kombinowali coś z nowicjuszami dostawali łomot.

Ciekawe spostrzeżenie.

Na koniec chciałbym napisać parę słów o moim Ojcu dla innych rodziców na dowód tego, że gry na konsole nie są tylko dla dzieci i nie dają nic dobrego. Mój Ojciec ma 44 lata, a gra na konsoli więcej ode mnie (aż wstyd się przyznać). Jego ulubionym zajęciem relaksującym jest granie w gry o tematyce samochodowej. Z ręką na sercu mogę przysiąc, że skończył kilkakrotnie, wymęczył i wyśrubował rekordy we wszystkich przyzwoitych wyścigach samochodowych. Matka parę lat temu narzekała, ale zrozumiała, że to tak samo wartościowa rozrywka jak film, muzyka czy książka. Teraz mój Ojciec jest smutny, bo na PSX nie ma i już nie będzie nowych gier, takich jak lubi. W tym miejscu proszę skromnie o pozdrowienia od was dla Niego. Czyta was chłopak regularnie. Poza tym czasem żałuje, że jeśli są organizowane zawody growe, to nie ma na nich kategorii oldboyów. Pozdrawiam całą redakcję.

bonv2000 z onetu

Ja tylko mam nadzieję, że całe pokolenie czytelników N+ wyrośnie kiedyś na ludzi rozumiejących potrzeby związane z rozrywką video (czy VR czy cokolwiek innego wtedy będzie dominowało) swoich dzieci. I wykaże zrozumienie oraz entuzjazm rodziców bonva2000.

DA BA DI DA BA DA

Yo Banana Bro! Chill out,dude! Whats up man?! Ale gadam-no nie?! No dobra <dygyry-bobra>-co znaczy: "Mr Light Blue" na wjazdówce Gulka z E3?

Zell

**Swego czasu Gulash był tancerzem zespołu Eiffel 65 - to za czasu ich popularnego, dyskotekowego numeru "Blue da ba Di Da Ba da", którego jestem wielkim fanem. Gulash prosił, żeby nie mówić, ale co mi tam...
No chyba, żeby przyjąć mniej wiarygodną wersję, którą podzieliła się z nami pani z obsługi. Informacje te oznaczają jakiego koloru kieszonkę dostaje się na takiego badge'a. Na kieszonce, w jej dolnej części jest pasek o takim kolorze jak ten podany na plakietce i oznacza jakie media reprezentuje osoba, która go nosi. Możliwości jest sporo - prasa, telewizja, internetowe site'y... My reprezentowaliśmy kategorię o dumnej nazwie "Printed Media".
Ale jak i tak przychylam się do tej wersji, w której Gulash został rozpoznany przez jakiegoś fana tego fajnego zespołu...**

TEKKEN MONOPOLY

Ahoj BananaBoy! A mi np. twarze postaci z TEKKEN4 przypominają bandę brudnych, spoconych meneli spod monopolowego. A co ty o tym myślisz?

Gus

Myślę, że powinieneś mniej czasu spędzać w towarzystwie tych dżentelmenów spod monopolowego, a więcej - na graniu na konsoli.

BANAN STRZELA SAMOBÓJA

To znowu ja, kiepski krytyk i pogromca "gupoty". Panowie macie fajne pismo, ale znowu wpadka. Od kiedy Lacrosse to hokej na trawie, nie wiem co to za amator pisał tą zapowiedz, ale totalna z niego lama.

Dzięki, starałem się jak mogłem.

Czasami aż się boje, że znacie się tak na wszystkim jak na hokeju na trawie.

Uch. Boli.

Jak powiedziałem to kumplowi (zagorzały fan Startu Gniezno, drużyny hokeja na trawie) to mało nie odpalił kity.

Ale ze mnie profan.

Oba sporty nie mają ze sobą wiele wspólnego. Pozdrowienia dla wszystkich, dla pana co napisał niusa o Lacrossie zwłaszcza.

Malin

Lama, leszcz, frajer - walcie jak w bęben. Ale na screenach ta gra wyglądała jak hokej na trawie obsadzony przez gości z futbolu amerykańskiego. Cóż - człowiek cały czas się czegoś uczy...

SERIA KRÓTKIE ODPOWIEDZI

Czy jest jakakolwiek szansa na wznowienie produkcji Dreamcasta przez Segę?

Nie.

W OBRONIE ADRIANA

Czytam sobie nowe n+, dochodzę do najważniejszej części programu czyli FAQ. Fajnie - grające laski. Ale ja znam jedną PROGRAMISTKĘ. To dopiero hardcore. A propos - nie wpuszczajcie więcej dobijających felietonów Adriana Chmielarza. Ja go bardzo lubię (jeszcze za PONG-a z Kompendium Wiedzy), ale tekst o pracy developera to lekka przesada. Pewnie kilku początkujących programistów popełniło przez niego samobójstwo...

Prawda boli. A ten człowiek pisze to z własnego doświadczenia.

Mnie uratował fakt, że musiałem nakarmić chomika, a poteem "dół" psychiczny przeszedł. Ale nie o tym chciałem pisać. Zobaczyłem bowiem na screenach bleem!-a na DC. Sony ładnie dało ciała. Widziałem jak bleem działa na PC i był to jeden z gorszych emulatorów (VGS rules!), ale fakt - teksturki były wygładzone. I teraz najważniejsze - mam nadzieję, że Sony pójdzie po rozum do głowy i pozwoli, aby ktoś wydał software-owy emulator PSX na PS2 (a może sami się za to wezmą). Ciekawe czy tak się stanie... Może ktoś ma ochotę kupić na spółkę japoński zestaw developerski "zrób to sam" na PS2 i porobić emulator? Dobry sposób na długie zimowe wieczory...

Niezły pomysł. Pewnie prędzej czy później ktoś się czymś takim zajmie.

Spadam, bo chomik znowu jest głodny.

Paweł Kmiecik, Kielce

HMMMM...

Hi owocu. Mam do ciebie kilka małych pytanek które mnie interesują (mnie i "tylko" kilka tysięcy osób). Nie będę marnował waszego cennego miejsca w dziale FAQ moją nudną, parszywą gadką i przejdę do rzeczy. To moje pytania:
1. Czy PSOne Supercharger będzie umożliwiał nam granie w gry na PS2 (gry takie jak MGS2, GTA3, czy RE4, a nie tylko w TTT).
2. Na jakie konsole wyjdzie RE4? Mam nadzieję, że będzie to PSX, bo nie mam kasy na PS2.
W końcu Infogrames wydało ALONE IN THE DARK. Oni nie zapomnieli o szaraku, więc może...
Capcom też nie zapomni, tym bardziej, że Capcom ma wydawać gry na kilka konsol. Kończę mój smętny, parszywy list Bye-Bye.

Piotr z Łodzi

Głupia sprawa Piotrek i nie bardzo wiem jak się za to zabrać. Wiesz - PSO był w numerze KWIETNIOWYM. Wiesz, tym, w którym jest taki dzień na dowcipy i tego...Na drugie pytanie też ciężko odpowiedzieć - na pewno PS2, może jakieś inne next-genowe, ale na pewno nie na PSX-a. To jest pewne na 99%. I przestań z tymi "parszywymi".

jest mi źle, włączam Finala i wszystko nagle ma sens. Kiedy jesteś wściekła - zapuszczam płytkę i masakruję Ultimecję. Mam naprawdę bardzo wielu przyjaciół i znajomych, nie jestem typem odludka i chętnie spędzam z nimi czas, ale najlepiej czuj się w swoim własnym świecie, gdzie istnieje tylko mój pokój, Play i Final. A propos mojego pokoju - wygląda mniej więcej tak: plakaty Finala z Japonii, ścieżka dźwiękowa na 4CD, stand Squalla, breloczki, naklejki, długopisy, zdjęcia, figurka (niestety, tylko jedna i to w dodatku Laguny) itp. Mój fanatyzm posunął się do tego stopnia, że nagrałem sobie na video całą grę (na 9-ciu kasetach) oraz oddzielnie, wszystkie filmiki z gry. Wiem, to niestety nie jest normalne. Tak przy okazji stałam się wyznawcą Squaresoftu. Po prostu dla mnie jest firmą numer jeden. Nie do przebicia. Można się spodziewać wszystkiego na jak najwyższym poziomie, począwszy od fabuły, a skończywszy na muzyce, chociaż ostatnio okropnie się rozczarowałam przy okazji FINAL FANTASY IX. O co chodzi? Każdy fajnal zabijał muzą, a tu zdaje się, że pan Uematsu robił soundtrack w stanie nietrzeźwym. Jak już jestem w temacie to muszę przyznać, że niezbyt przemówiły do mnie postacie zaserwowane w grze. Osobiście dla mnie ciężko jest się wczuć w rolę kilkuletniego dziecka z ogonem, czy w stracha na wróble (Ół maj gat! Ale pojechałem po tej grze! Aż mi głupio. Z góry przepraszam wszystkich fanów IX, ale chciałam powiedzieć jakie są moje spostrzeżenia na ten temat. Na przykład fabuła. Na początku wszystko pięknie i ładnie, ale w środku człowiek zaczyna nagle się gubić, a największym szokiem, jest ni stąd ni zowąd ostatni boss. Skąd się do cholery wziął - nie wiadomo, bo w grze ani wzmianki na jego temat nie było. Typowy zapychacz dziur. Nie podoba mi się ze wciąż zmieniają nazwy - (tzn. jak to w ogóle ująć... no ... summony). Summony to summony i summonami powinny pozostać. A nie okazują się nagle GF-ami, potem Eidolonami, a teraz Aeonami (co to w ogóle ma być? Aeon; jak to powiedziałam bratu, to zapytał mnie czy mam wadę wymowy). W każdym razie teraz z niecierpliwością czekam na FFX. Myślałem, że mnie szlag trafi jak okazało się, że przesunęli datę premiery. Jednak jak na razie moim największym marzeniem jest THE BOUNCER, na którego mnie nie stać. Kurczę, oddałabym lewe płuco i prawą nerkę za tę grę, ale póki co to będę mogła najwyżej popatrzeć jedynie na screeny. Boże, kiedy ja na tę grę uzbieram to będę albo w zaawansowanym okresie klimakterium, albo w gorszym przypadku - w domu spokojnej starości. Czy gry na PS2 muszą być aż takei drogie? Póki co przechodzę 69 raz Finala VIII i jestem happy. Myślę, że X pokocham tak samo jak VIII (a tidus jest już moją miłością numer 4000 spośród facetów z gier). Pozdrawiam.

**PS. Co do kobiet w grach, to niektóre są tak potrzebne jak ślimakowi hulajnoga, ale między Bogiem a prawdą trzeba przyznać, że są nieodłącznym elementem prawie każdej gry. Kto powiedział, że laski są słabe? Sama trenuję 11 lat Kyokushinkai i mogę was zapewnić; kobieta może się nawalać tak samo dobrze jak facet, a powiem więcej: jest bardziej zwinna. Poza tym kobietki wprowadzają zawsze trochę urozmaicenia, nie samymi Paulami i Heniami człowiek żyje to raz, a dwa - dziewczyny też czasami grają (wbrew pozorom), a radzę zwrócić uwagę, że jakieś 99% kobiet które po raz pierwszy gra w bijatykę, jako zawodnika którym walczy wybiera dziewuchę. Zwięźle i krótko: dla każdego coś miłego.
PS2. Zapomniałem dodać, że mam 3 koty: Seifera, Sephirotha i Irvine'a. Tak wiem, choroba wściekłych krów zbiera coraz większe żniwo.
PS3. Rozmowa pomiędzy mną a kolegą:
Rafał: "Słyszałaś, że przesunęli datę premiery FFX?"
Ja: "Nie... niemożliwe... ale jak..."
Rafał: "No tak, wiadomość dostała się do uszu i teraz rozpaczliwie szuka mózgu."
Nie ma to jak wsparcie najbliższych w trudnych chwilach życiowych.
PS4. Rozmowa między mną a mamą:
Mama: "Pogramy na PlayStation?"
Ja: "Szok."
Mama: "No to włączaj tego Tekkena, bo chcę ci pokazać parę nowych samochodów. które zdobyłam"."**

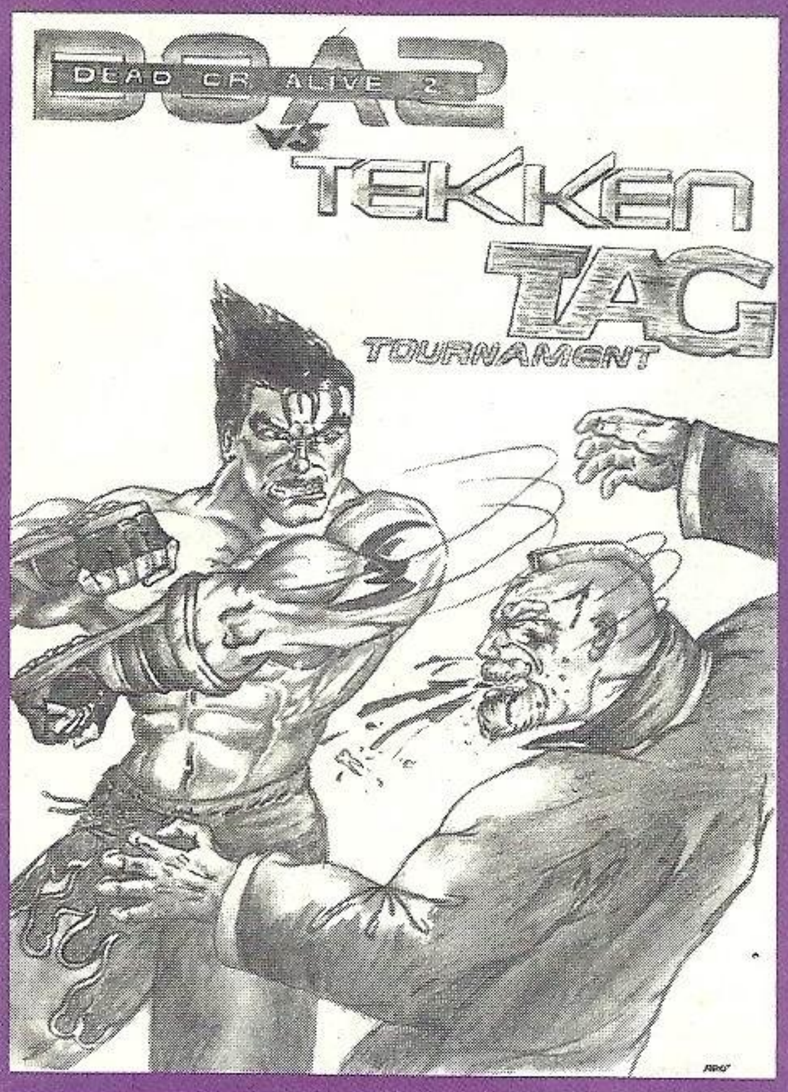
Yuna z Warszawy

**Nie wiem jak was czytelnicy, ale mnie ta historia rozwaliła na drobne kawałki.
Po pierwsze - niełatwo jest być bardziej HaCe niż Yuna. Fakt, że zawęziła swoje pole do gier głównie jednej firmy, ale takie oddanie to naprawdę rzadka sprawa.
Po drugie - jest to najbardziej fachowy list od grającej dziewczyny, jaki zdarzyło nam się dostać.
Po trzecie - spójrzcie na zdjęcie.
I po czwarte - podaje adres do korespondencji.
A po piąte - oddam na chwilę głos Squaeriowi:
"jestem z Ciebie dumny, dziewczyno".**

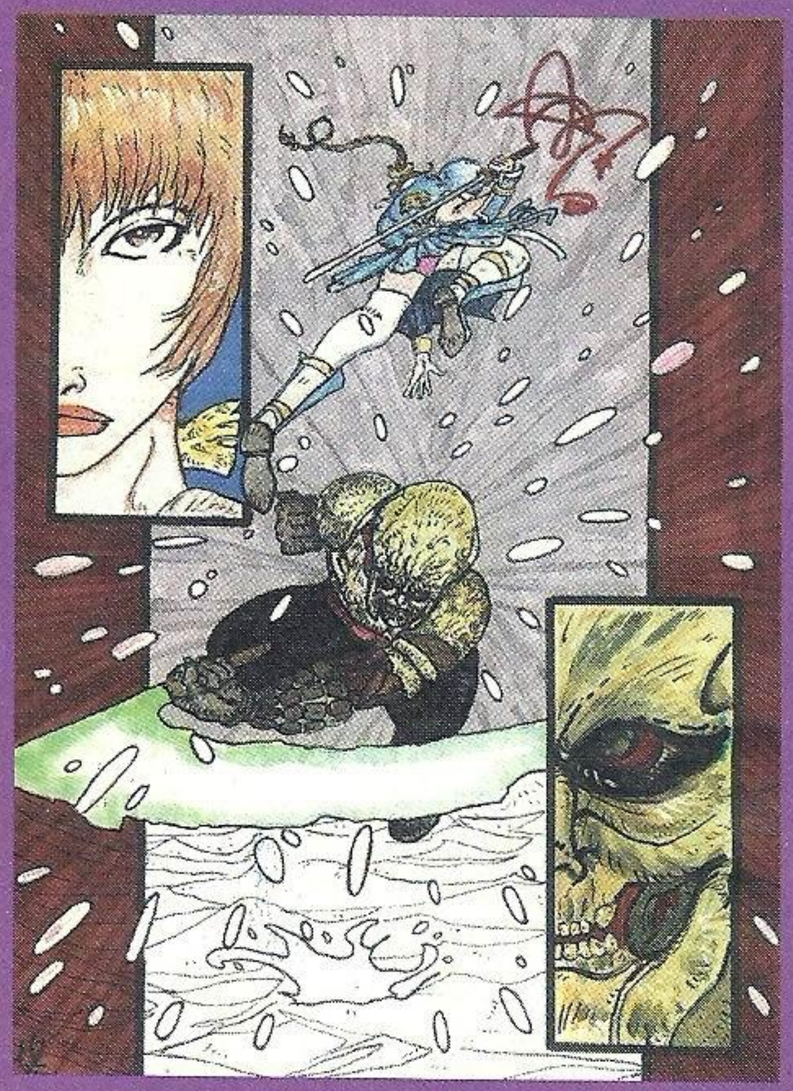
Galeria NEO PLUS

Cześć!
Konkurs Sony z zestawami gier na PS2 rozbudził wasze zmysły. Prace TEKKEN vs DOA2 walą drzwiami i oknami, tak więc rozpoczynamy ich publikację. Rozwiązanie konkursu w numerze wrześniowym - chcemy mieć pewność, że doszły do nas wszystkie listy. G-Ash over and out!

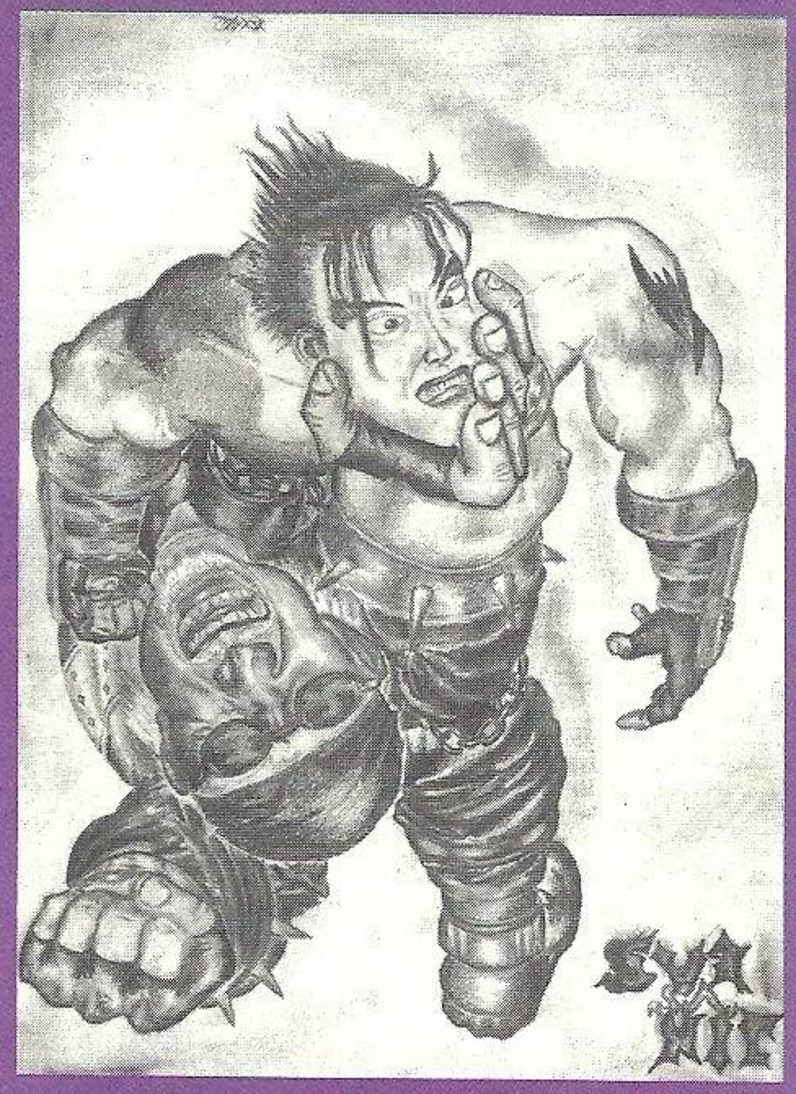
Arek Mączyński



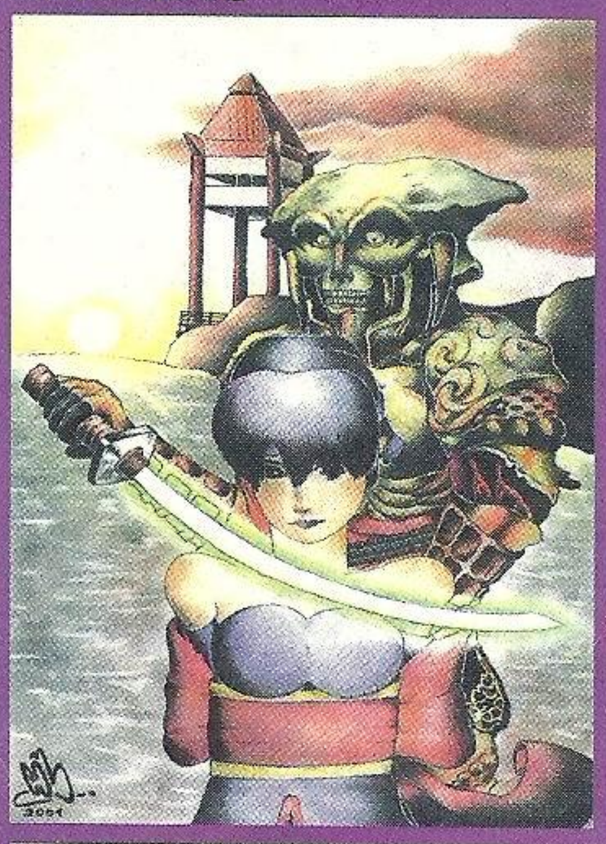
Łukasz Szałach

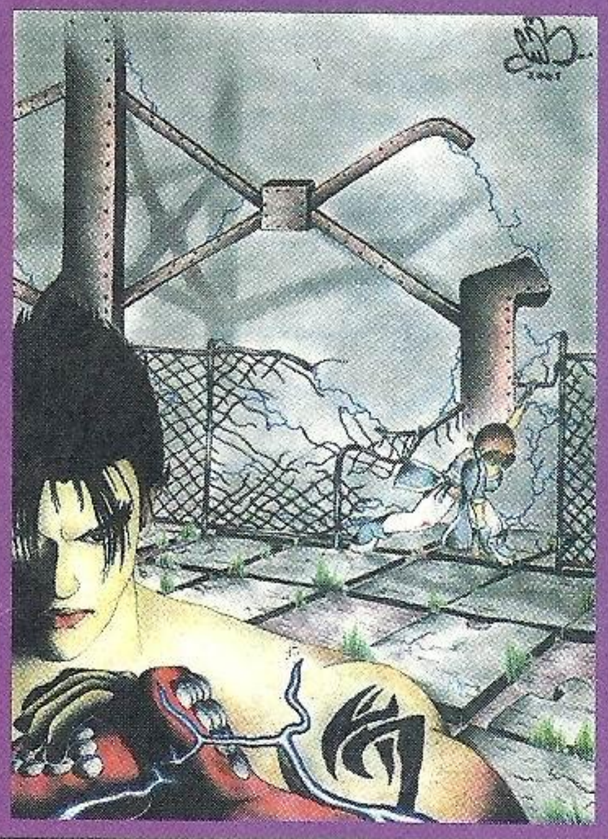


Yakuza



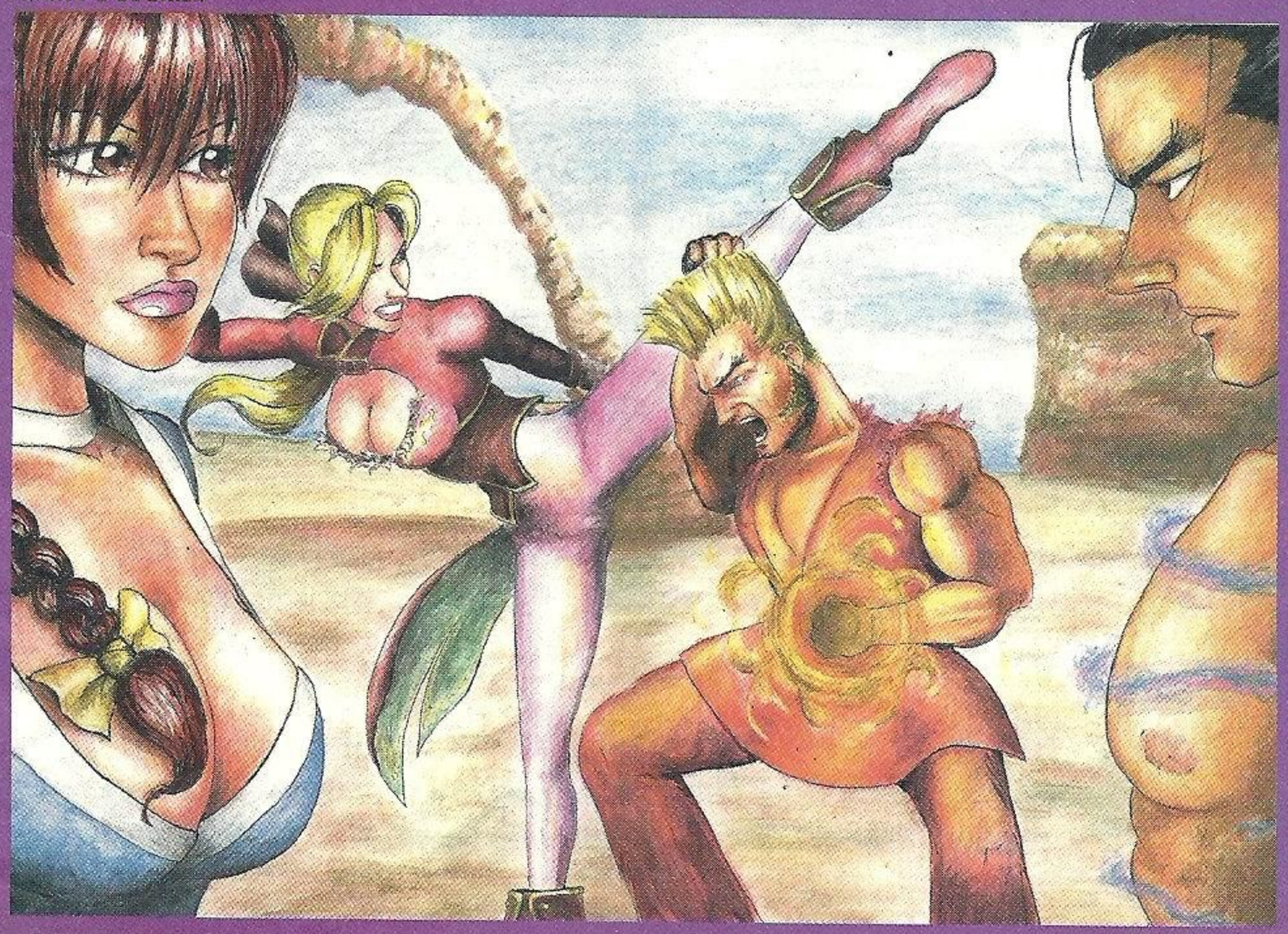
Marcin Talar x 2





Patryk Pieściński

Kaktus z Suwałek



Sebastian Kaszuba

Kaśka Misiukanis

KukieKi FF9

Ten dzień musiał kiedyś nadejść - w sprzedaży pojawiły się figurki z FINAL FANTASY IX. Na razie widzieliśmy serię małych ,,kukiełek" (są krótsze niż łyżka używana do słodzenia herbaty, hehe) i może dlatego pakowane są po dwie. Na zdjęciu Steiner i jego księżniczka, a dostępne są także inne - między innymi Zidane, Vivi i reszta wesołej gromadki bohaterów. Ładne, przyjemne i na pewno efektowne na biurku czy półce.

kontakt: Ultima (022) 624-78-16

Racing Shock 2

Racing Shock 2 to joypad przeznaczony do współpracy z konsolami PlayStation. Napis na pudełku informuje, że pad współpracuje także z PlayStation 2.

Pad wykonany jest bardzo solidnie - plastik jest lekki i przyjemny w dotyku, a dłonie obejmujące go nie męczą się już po chwili - jak to ma miejsce w przypadku wielu alternatyw dla oryginalnego pada Sony.

Zamiast dwóch analogowych wajch w pad wciśnięto miniaturową kierownicę, a także dwa wielgachne, również analogowe przyciski odpowiedzialnie za gaz i hamulec.

Sprawdziliśmy go w kilku grach na PS2 wykorzystujących analogi i spisywał się bez zarzutu. Miniaturowa kierownica również jest fajnym pomysłem - po wychyleniu jej na boki i puszczeniu wraca do pierwotnego ustawienia. Fajny pad dla maniaków wyścigów.

kontakt: Manta (022) 643-54-20

Extreme Tap

Extreme Tap to tańsza alternatywa dla oryginalnego Multi Tapa 2. Jest to oczywiście rozgałęziacz, który umożliwia podłączenie do PlayStation 2 czterech joypadów. Urządzenie jest wykonane z czarnego plastiku, a końcówkę wtyka się zarówno w port joypada, jak i karty pamięci. Większość gier sportowych umożliwia zabawę we cztery osoby, można więc rozważyć zakup tego urządzenia.

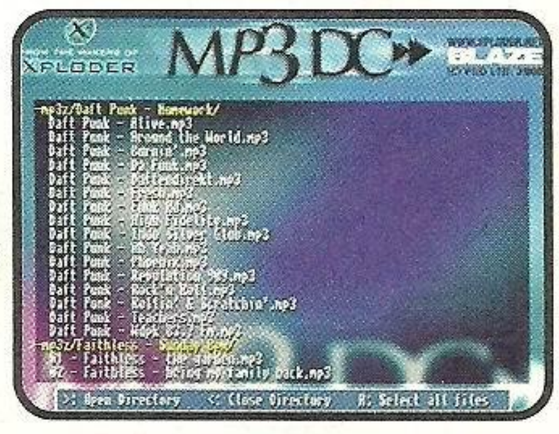
kontakt: Ultima (022) 624-78-16

MP3 for DC

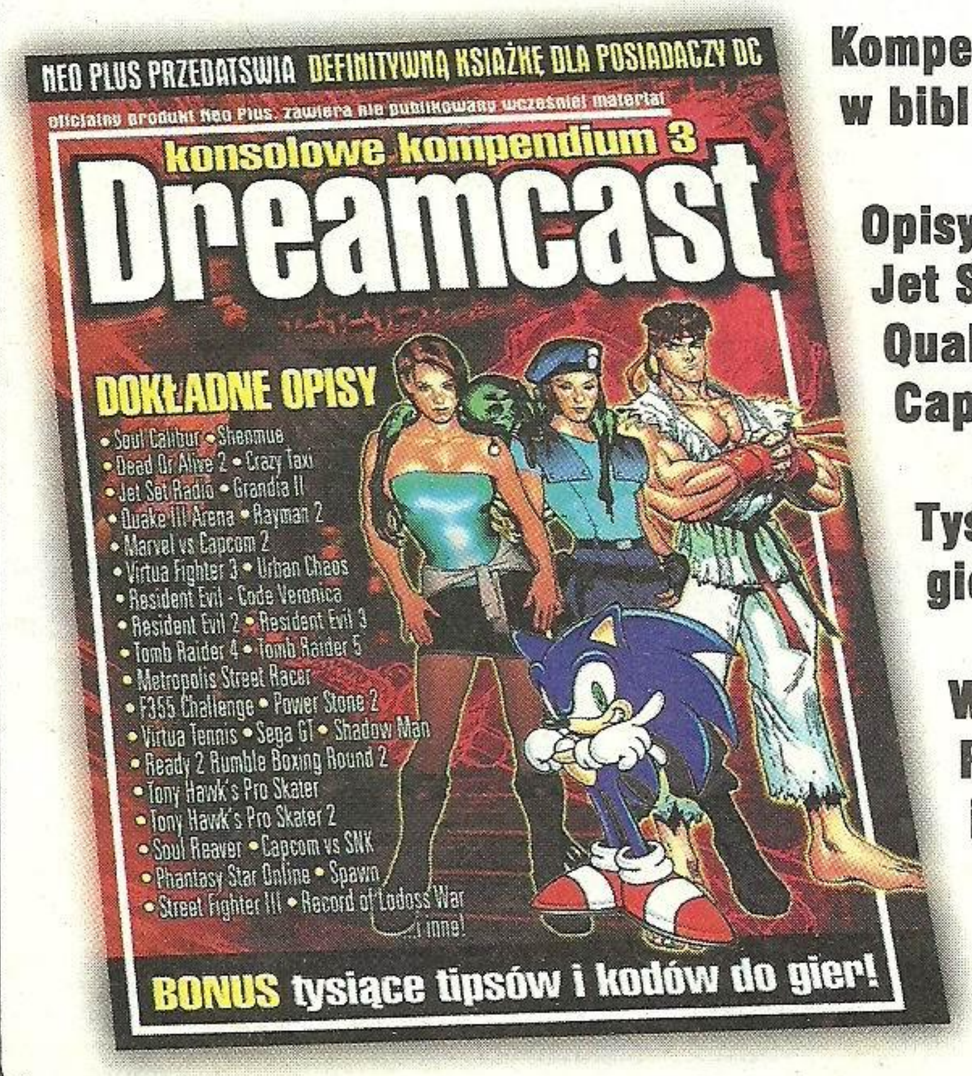
Firma BLAZE wydała nieoficjalny, w żaden sposób nie związany z Segą odtwarzacz plików MP3 do Dreamcasta. DC jest konsolą na tyle potężną, że bez trudu radzi sobie z dekodowaniem plików bez żadnej dodatkowej przystawki. Program znajduje się naturalnie na płycie CD. Wkładamy go do konsoli, uruchamiamy, a następnie - gdy zostaniemy o tym poinformowani - zamieniamy na płytę z plikami MP3.

Sam program ma niewielkie możliwości - możemy odtworzyć pojedynczy plik i zaprogramować sobie listę utworów. Nie można przewijać.

Proste i przyjemne? Nie całkiem. Program nie chciał odczytać 5 z 10 testowanych płyt, nie radził sobie także z niestandardowo kodowanymi plikami MP3. Ale do odważnych świat należy.



NIEZBĘDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA



Kompendium 3 DC to ponad 40 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta!

Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Jet Set Radio, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III Arena, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i wiele innych!

Tysiące kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta!

Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Tennis i masy innych pozycji!

UWAGA - PREZENTY! ZAMÓW JUŻ DZIŚ!

Przy wysyłce każdej zamówionej książki wrzucamy wylosowany prezent: Produkt, Neo Plus Video lub nawet WEB Browser na DC!

UDANYCH WAKACJI

ŻYCZY

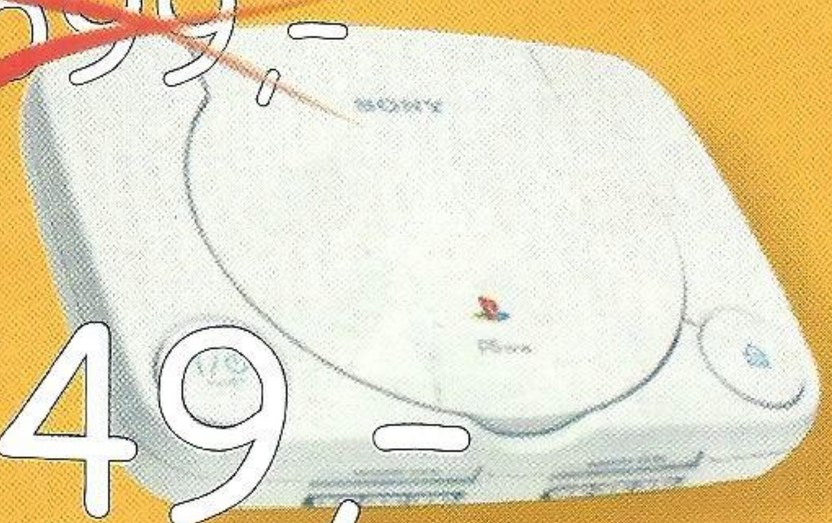
ULTIMA

Świat Elektroniczne Rozrywki

Konsola PS One

~~599,-~~

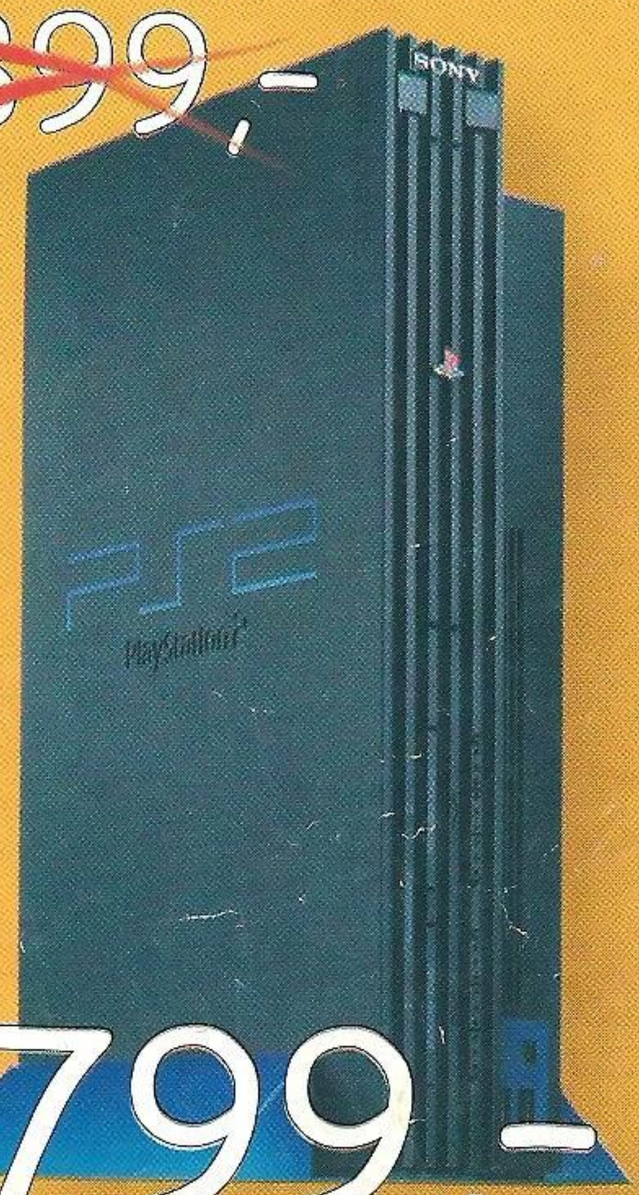
549,-



Konsola PlayStation 2

~~1899,-~~

1799,-



Konsolka GameBoy Advance

~~529,-~~

499,-

Konsola Dreamcast

~~699,-~~

599,-

Specjalna oferta wakacyjna ważna
w dniach 01.07-31.08.2001
lub do wyczerpania zapasów.
Dotyczy wybranych modeli i kolorów.
Pełną ofertę znajdziesz na stronach 2-3
lub w internecie: www.ultima.pl

DC-UK: 5/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

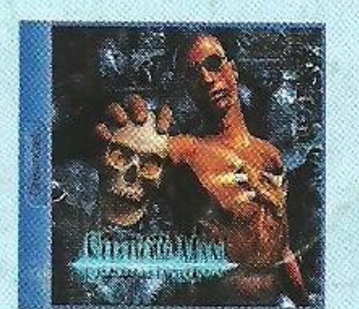
DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

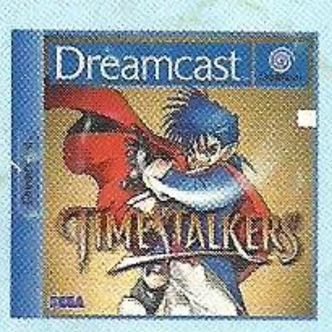
DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 9/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 7/10

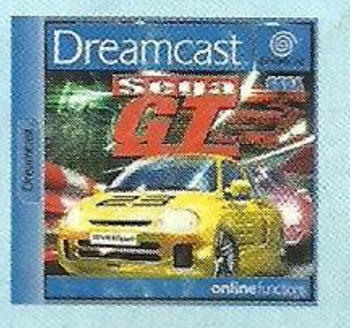
DC-UK: 7/10

TO

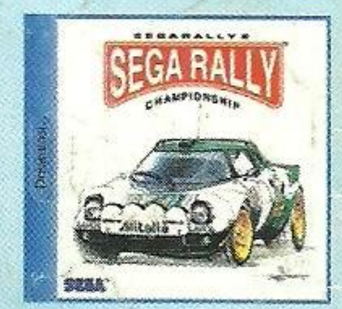
DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

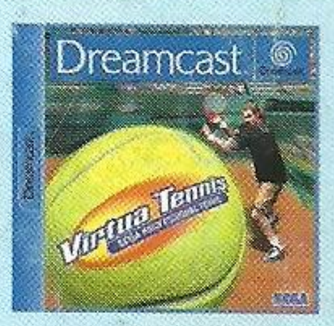


DC-UK: 7/10



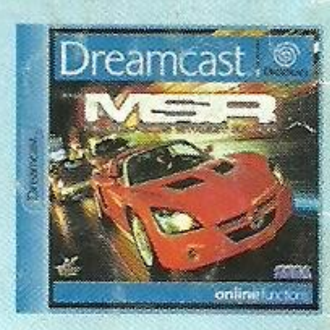
DC-UK: 7/10

NIE JAJA



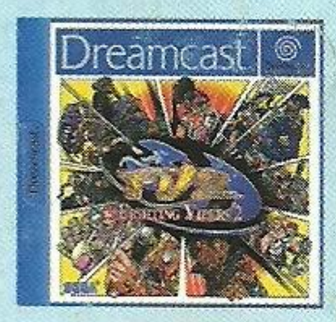
DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10



DC-UK: 10/10

69,-



DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

GRAMY DALEJ

DC-UK: 8/10

Dreamcast

39 % oferty gier to Mega Hity i Hity: oceny od 8-10/10
42 % oferty to tytuły Bardzo Dobre i Dobre: oceny od 6-7/10
11 % oferty to gry przeciętne: oceny 5/10
9 % gier to pomyłka przy pracy: oceny 3-4/10
* dane na bazie DC-UK Magazine, liczba gier w teście153.

www.dreamcast.pl

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. /055/ 2 363 363
fax: /055/ 2 363 366

Lanser.net

www.lanser.net